

N. 149

WALT DISNEY

TOPOLINO

ARNOLDO MONDADORI EDITORE • SPED. ABB. GH. 270 • SETTIMANALE • 1 LUGLIO 1984 CON I.P.



YUK! CHE
INTELLIGENZA
I **DELFINI**!

OPERAZIONE DOMINO
Calippo

TOPOLINO

DIRETTORE RESPONSABILE

Gaudenzio Capelli

VICE DIRETTORE

Elisa Penna

REDATTORI

Franco Fossati (capo servizio), Massimo Marconi (capo servizio), Giacomo Rosella (capo servizio), Massimo Rossi, Carla Tanara, Elena Terzaghi.

GRAFICI IMPAGINATORI

Umberto Ziveri (responsabile impaginazione linea periodici ragazzi), Roberto Campagna, Franco Luffatta, Roberto Ticozzi

DISEGNATORI

Marco Rota (capo servizio), Adriano Baggi, Roberto Marini, Romano Peirano, Giuseppe Uglietti

SEGRETERIA DI REDAZIONE

Giosi Sacchini, Giovanna Gorla

COLLABORATORI

Giuseppe Bustreo, Valda Dalmiglio, Maria Antonietta De Simone, Sergio Paoletti, Paola Penni, Enza Quinto, Dino Sargentini.

Disegnatori: Maurizio Amendola, Sergio Asteriti, Francesco Bargada, Estudios Bonnet, Giorgio Bordini, Giovan Battista Carpi, Giorgio Cavazzano, Giulio Chierchini, Massimo De Vita, Massimo Dotto, Luciano Gatto, Guido Scalle, Romano Scarpa, Staff di IF.

Soggettisti e sceneggiatori: Carlo Chendi, Bruno Concina, Gabriella Damianovich, Massimo De Vita, Giorgio Ferrari, Guido Martina, Fabio Michelini, Osvaldo Pavese, Frank Payne, Giorgio Pezzin, Renata Rizzo, Rudy Salvagnini, Romano Scarpa, Alessandro Sisti, Staff di IF.

DIREZIONE PERIODICI PER RAGAZZI

Tel. 75421

ABBONAMENTI TOPOLINO

Tel. 75422664/5

Sez. COLLEZIONISTI Tel. 75422661

CORRISPONDENZA

Casella Postale 1833, 20101 Milano

AMMINISTRAZIONE PUBBLICITÀ

Tel. 75421. Tariffa inserzioni a colori: Lire 5.760.000 alla pagina; terza di copertina in bianco e nero: Lire 3.520.000

NUMERI ARRETRATI: il doppio del prezzo di copertina. Inviare l'importo a: Arnoldo Mondadori Editore S.p.A. - Sez. Collezionisti - e mezzo del c/c postale n. 925206.

ABBONAMENTI: Italia annuale L. 53.000 + L. 1.000 per spese spedizione dono; estero annuale L. 79.000 + L. 1.000 per spese spedizione dono. Semestrale senza dono L. 26.520, estero semestrale L. 39.520. Per cambio indirizzo, informarci almeno 20 giorni prima del trasferimento, allegando l'etichetta con la quale arriva la rivista. Non inviare né francobolli, né denaro: il servizio è gratuito. Gli abbonamenti possono avere inizio in qualsiasi periodo dell'anno. Inviare l'importo a Arnoldo Mondadori Editore S.p.A. - Ufficio Abbonamenti - servendosi preferibilmente del C.C.P. n. 5231. Gli abbonamenti possono anche essere fatti presso gli Agenti Mondadori nelle principali città.

© 1984 - Walt Disney Productions

Tutti i diritti di proprietà artistica e letteraria riservati - Manoscritti e fotografie, anche se non pubblicati, non si restituiscono.

ARNOLDO MONDADORI EDITORE

S.p.A. 20090 Segrate, Milano



Questo periodico è iscritto alla Federazione Italiana Editori Giornali



Accertamenti Diffusione Stampa - Certificato n. 614 del 20 dicembre 1983

SOMMARIO

STORIE

I viaggi di Papergulliver (2ª puntata)	pag. 3
Topolino e il gattimbroglio	» 39
Nonna Papera e il procione invadente	» 101
Pippo e l'oroscopo scientifico	» 117

VARIETÀ

Papernews	pag. 61
A cavallo di un delfino	» 64
Risate boom	» 80
Le sorelle dello spettacolo	» 82
Messaggi dell'estate	» 86
Agenda oroscopo	» 89

GIOCHI

Calippomino	pag. 36
Se lo sai rispondi	» 58
I giochi delle vacanze	» 73
A scuola di scacchi	» 95

... E PER QUATTRO
RISATE, LEGGETE
A PAG. 146!



I VIAGGI DI PAPERGULLIVER

NEL PAESE dei GIGANTI!

Walt Disney

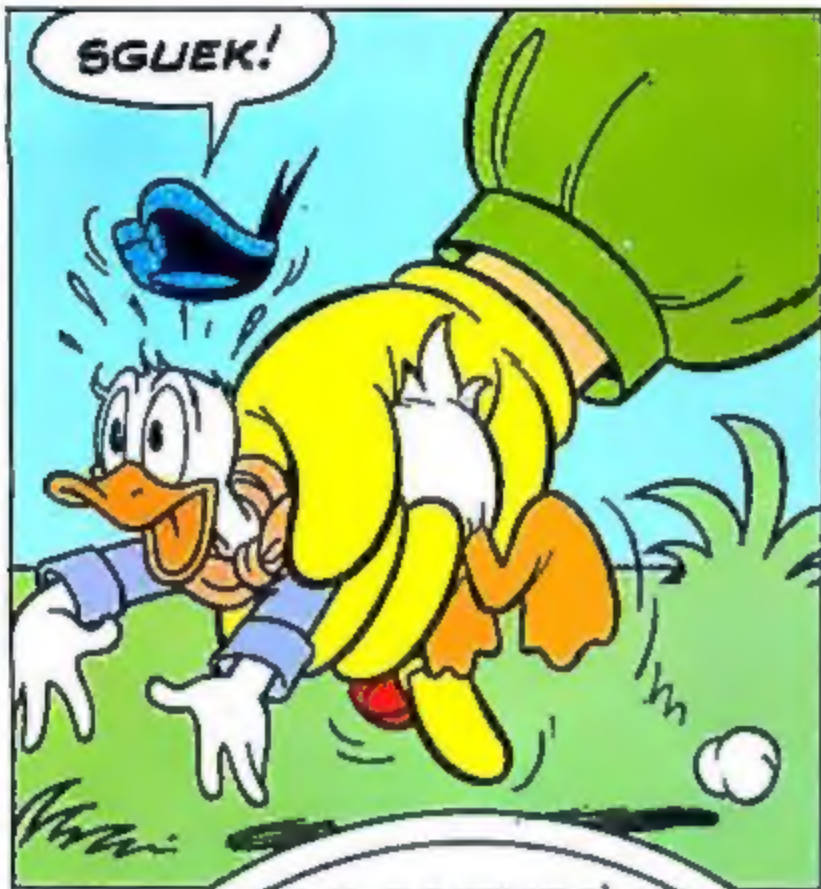
2ª PUNTATA

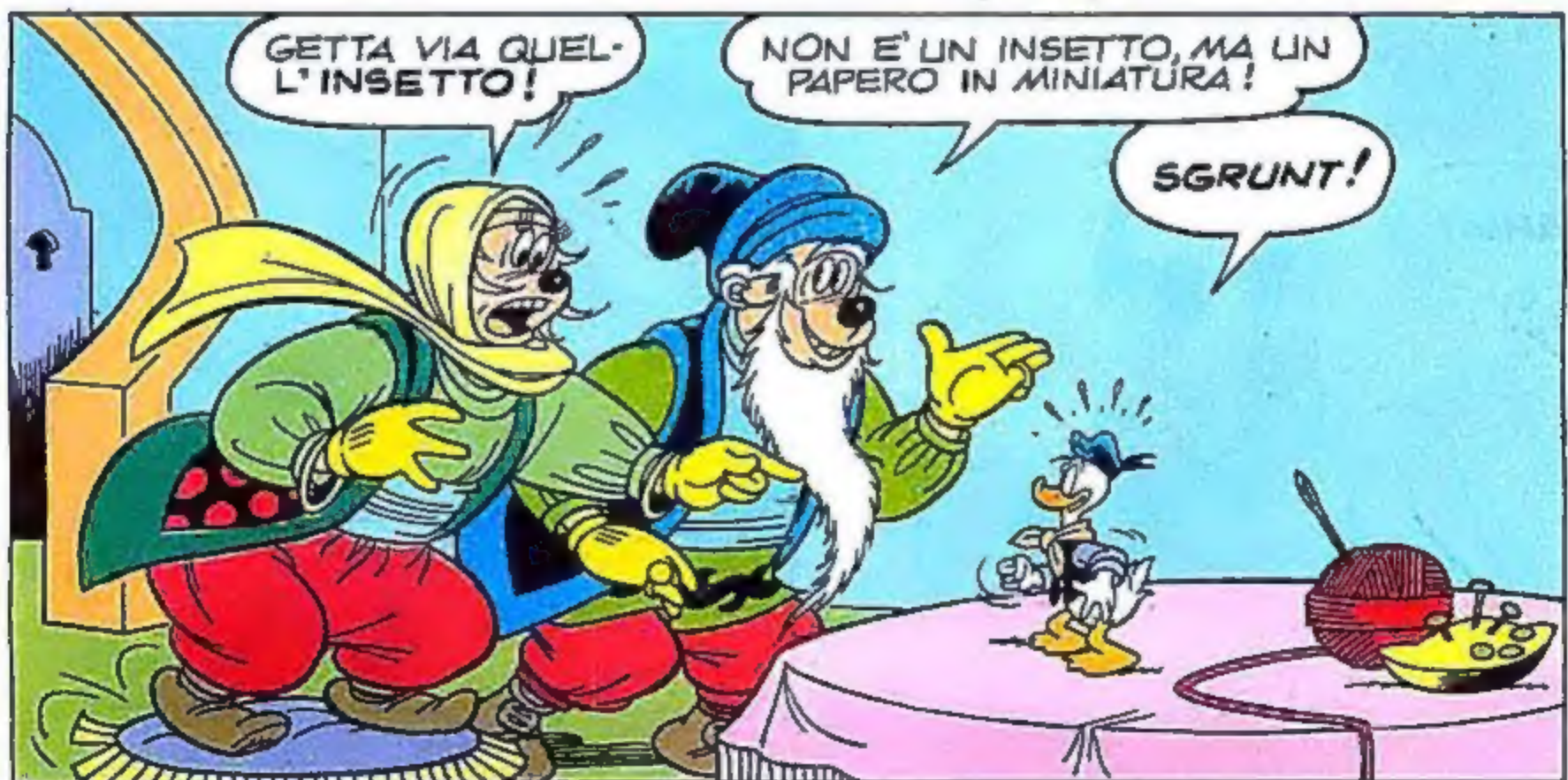
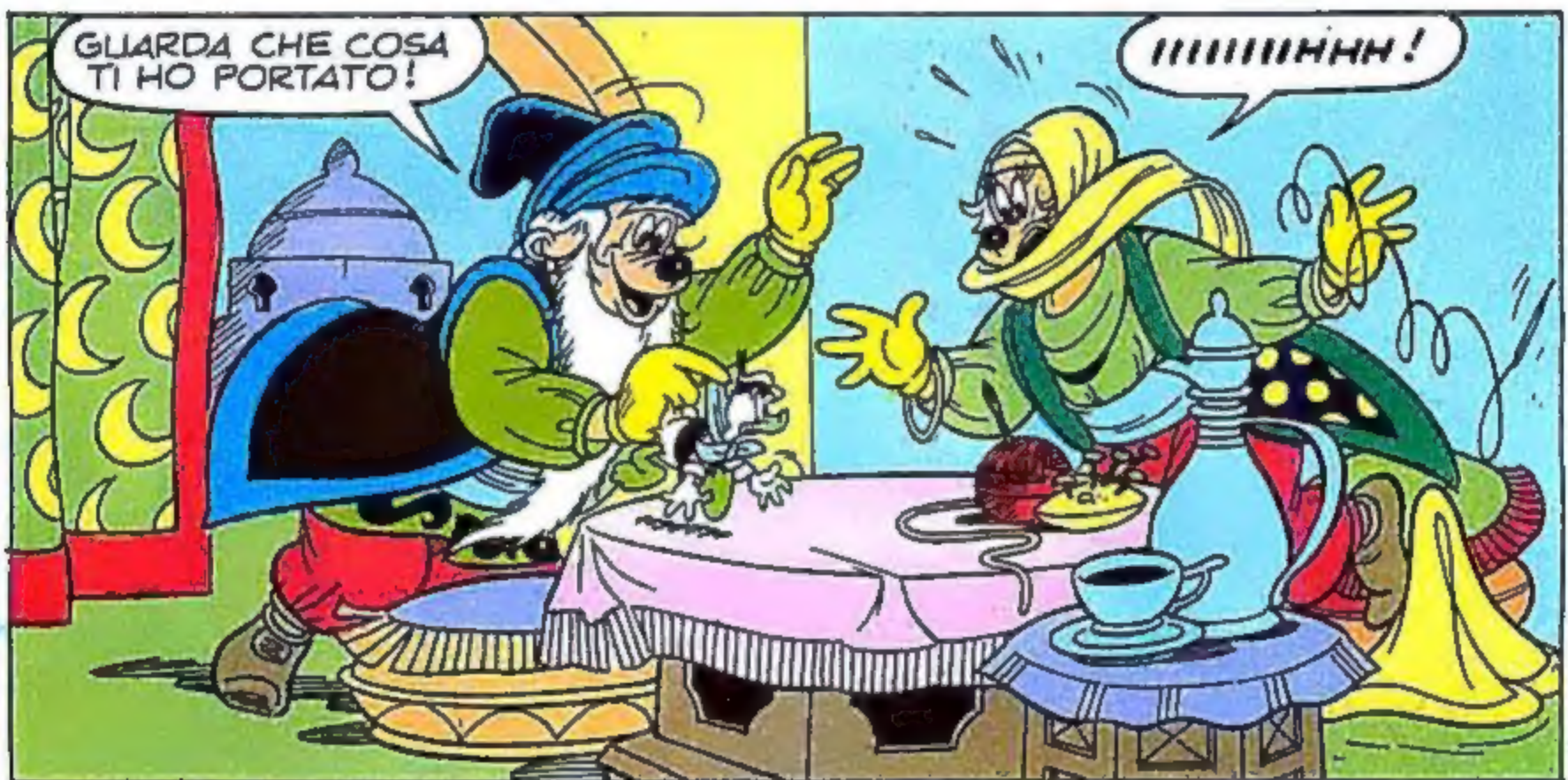
PAPERGULLIVER, SFUGGITO AI LILLIPUZIANI, INFURIATI PER L'ALLAGAMENTO DELLA LORO CITTÀ, SI ACCORGE DI ESSERE ARRIVATO IN UN PAESE STRAORDINARIO: FILI D'ERBA ALTI COME ALBERI, FRAGOLE GROSSE COME COCOMERI E POI...

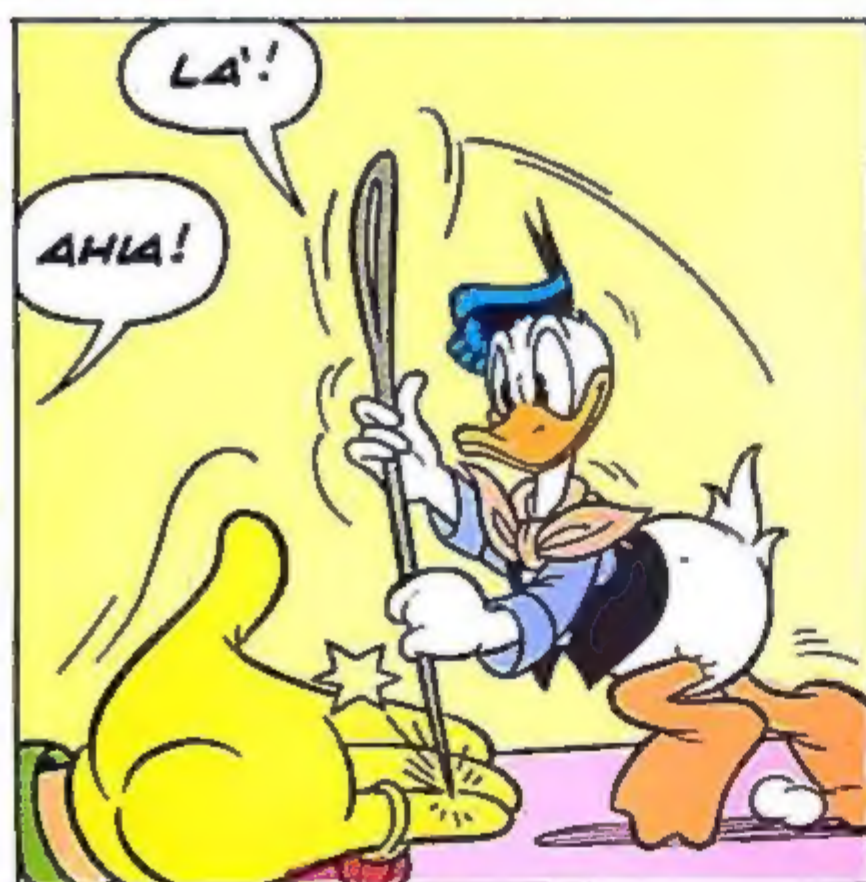


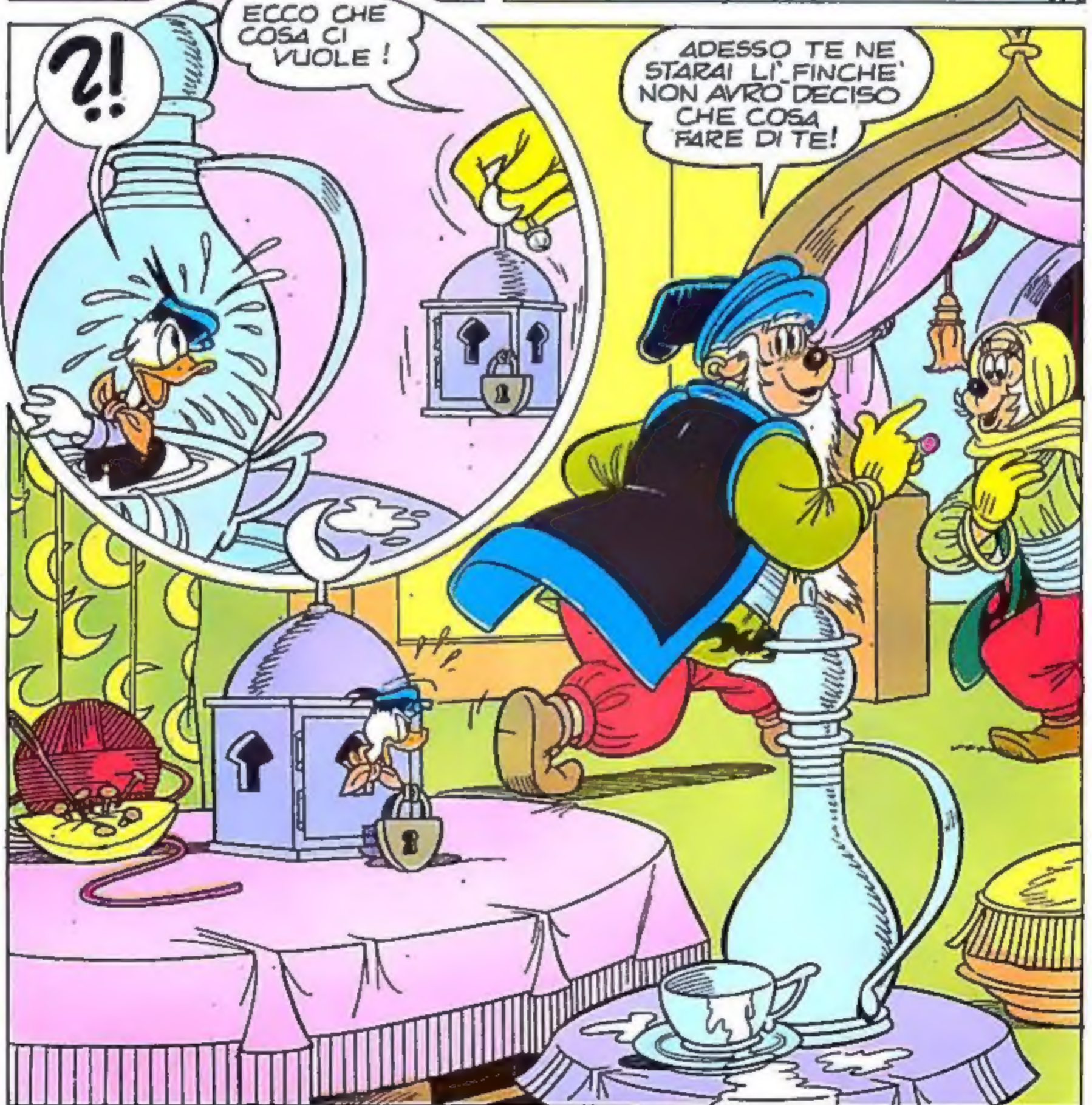
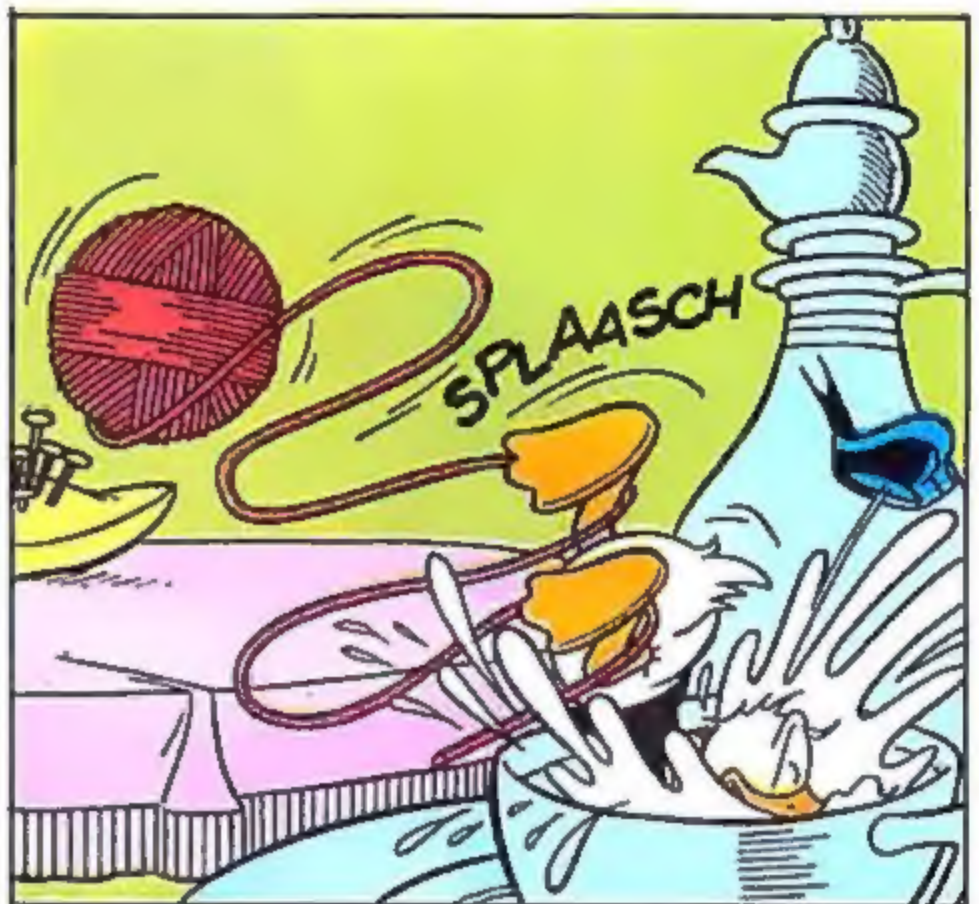
AIUTO!
AIUTO!



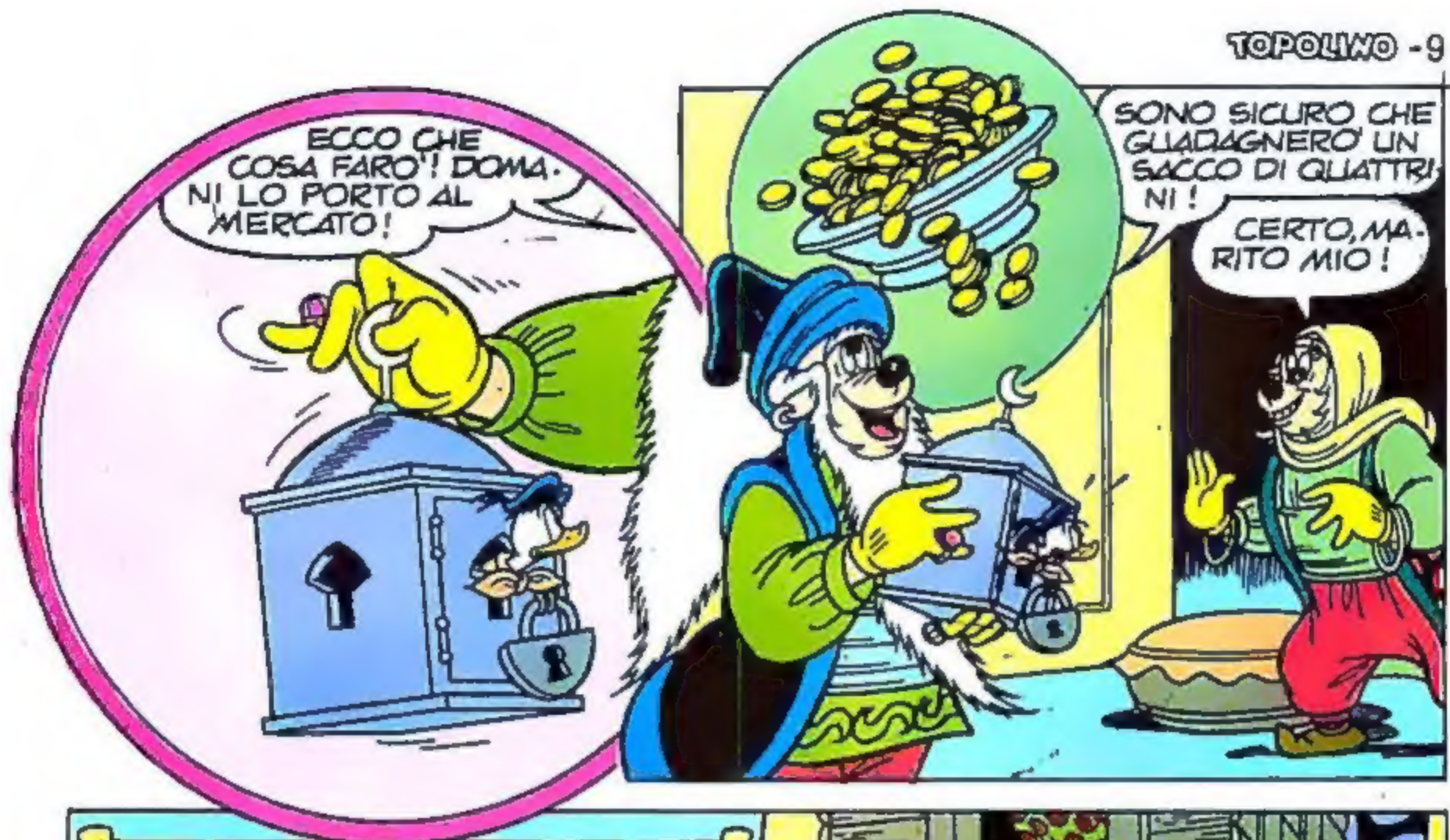


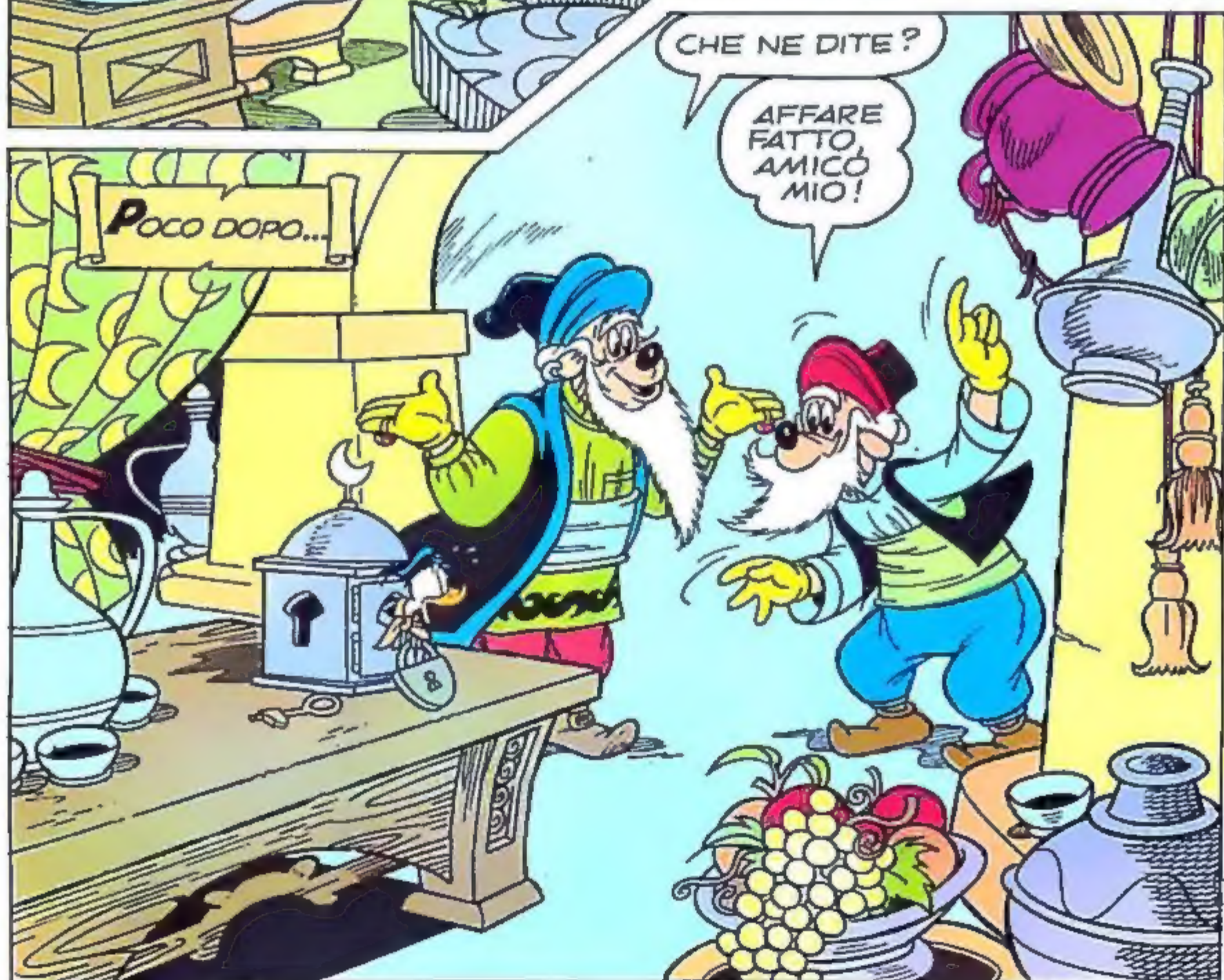
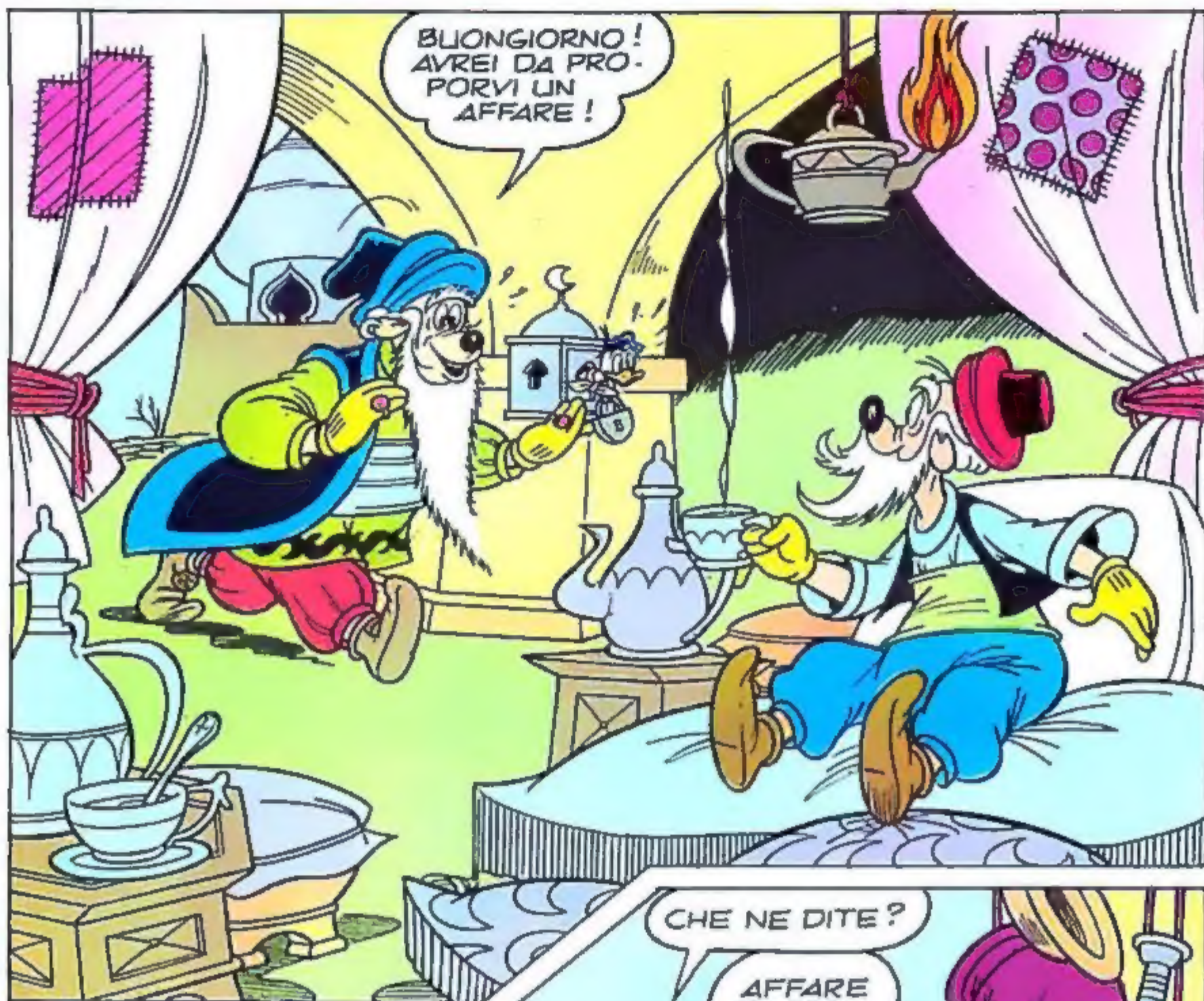


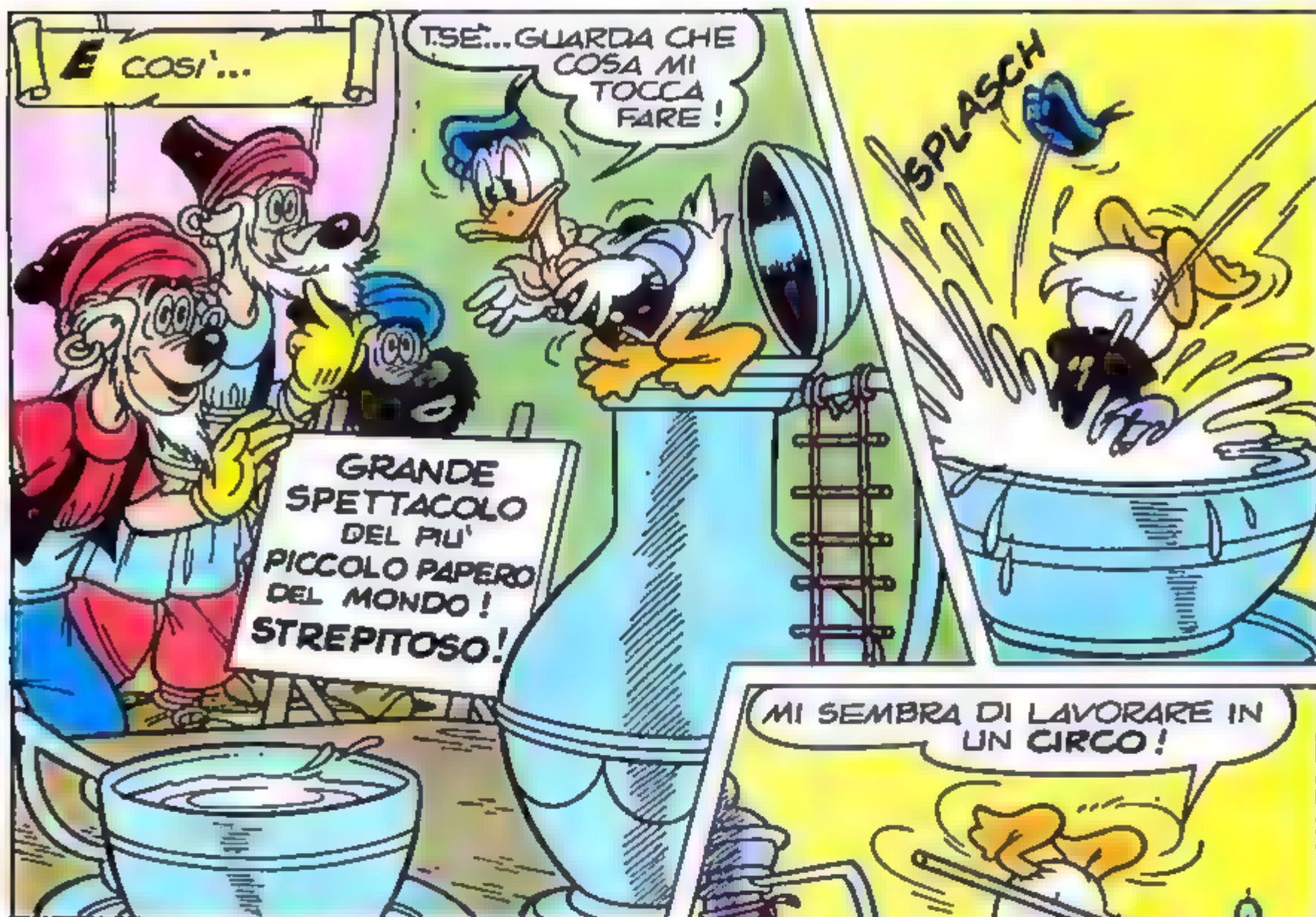








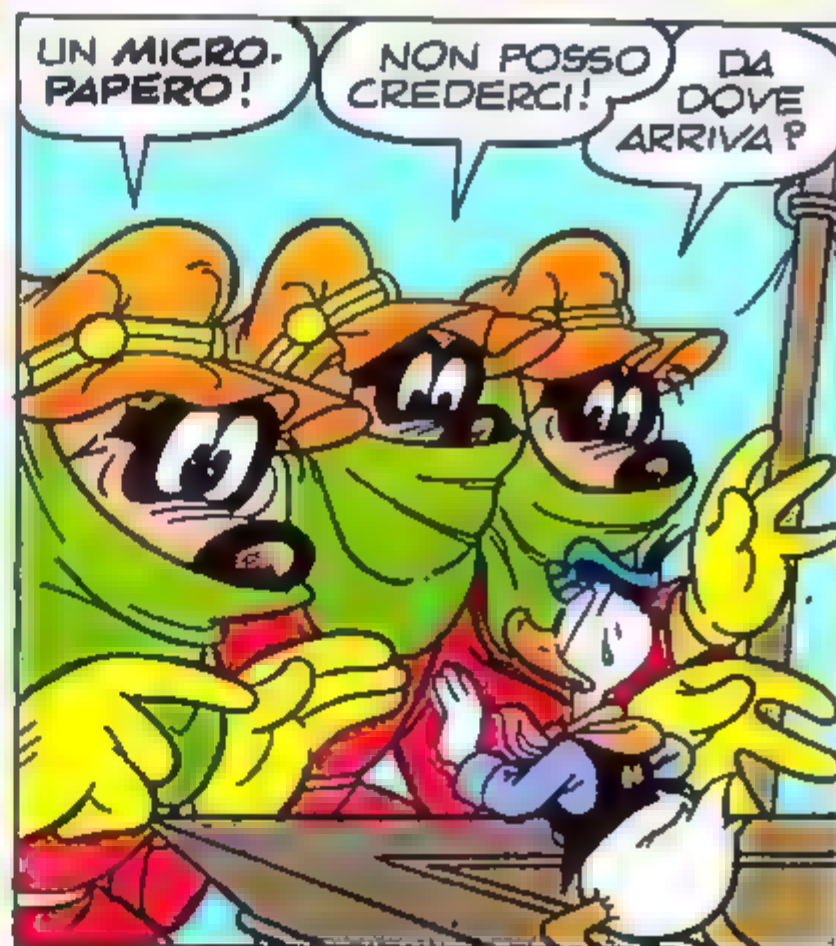


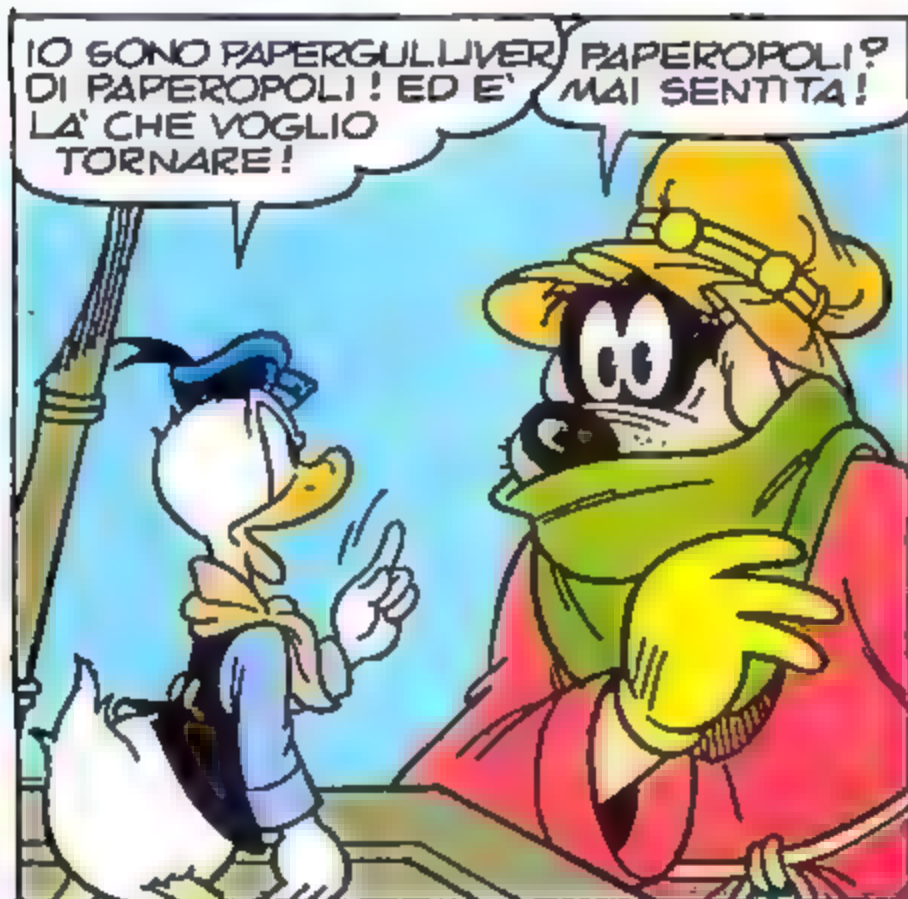


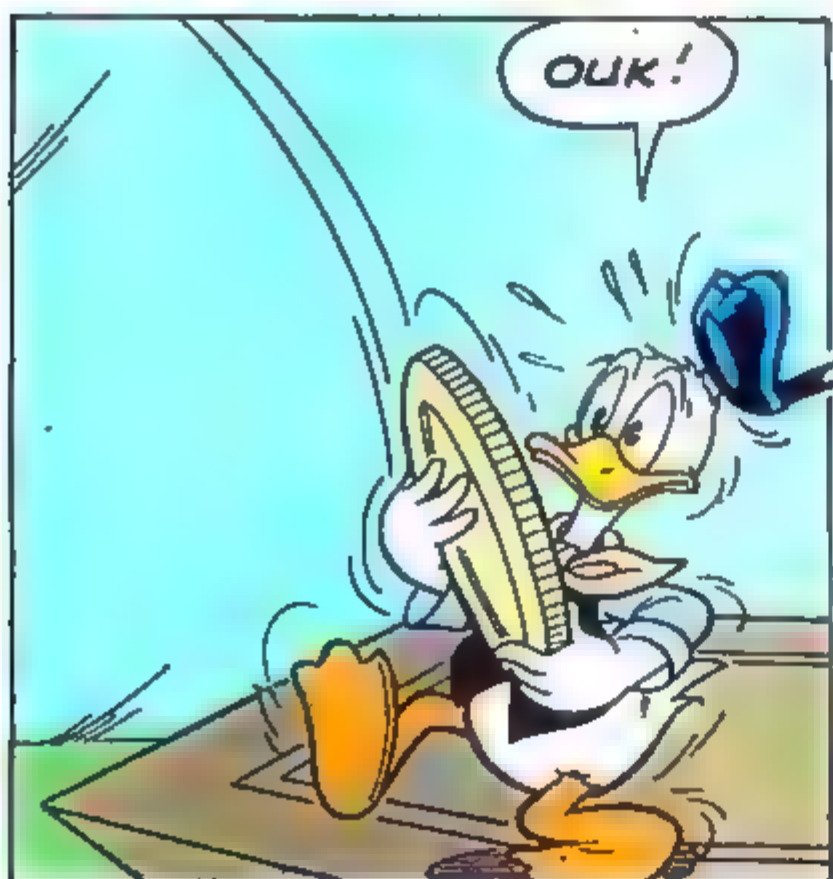
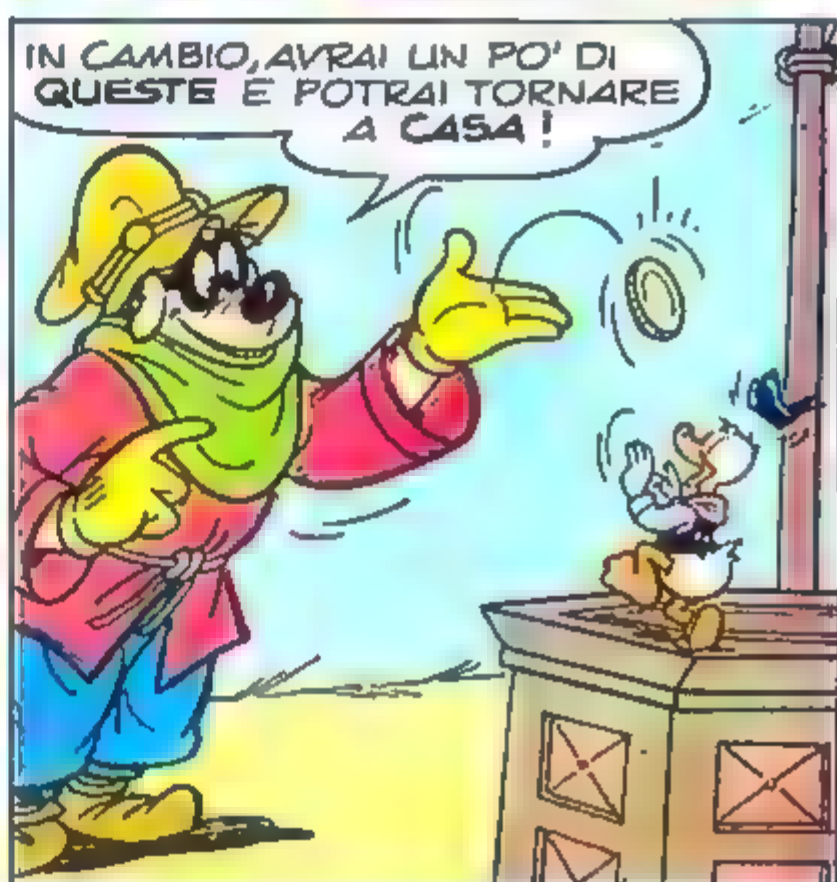


**I RAPITORI DI PAPERGULLIVER
ESCONO DALLA CITTA'...**

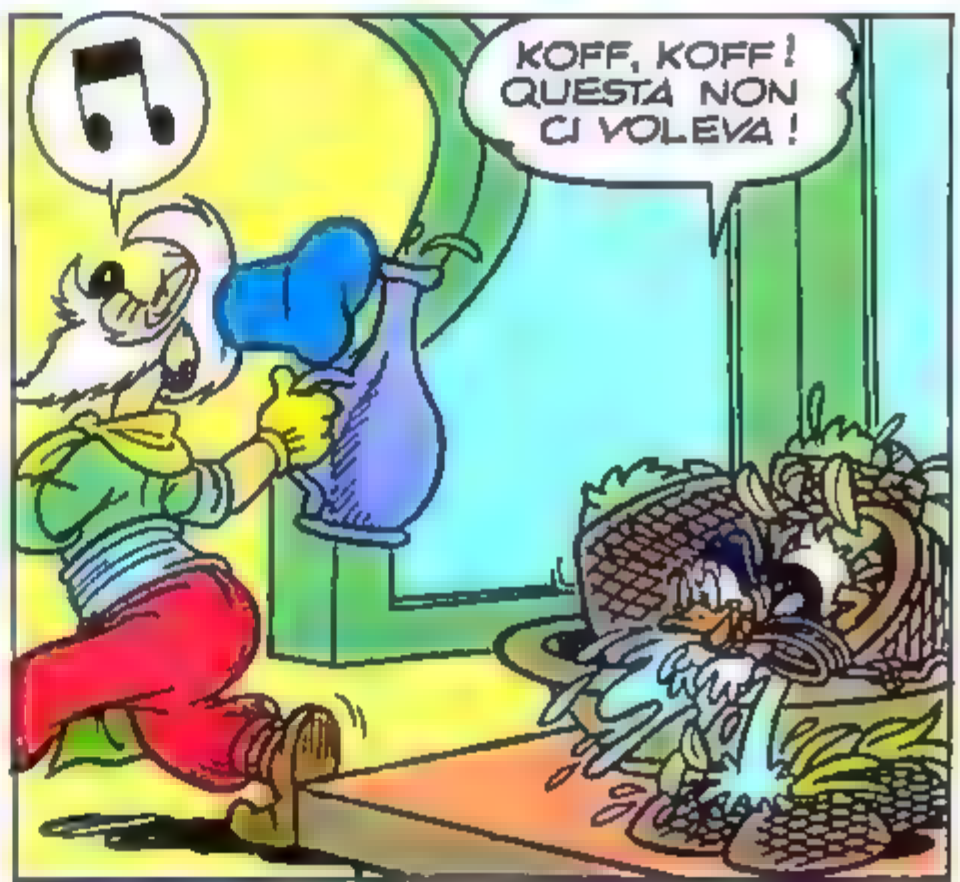
**E DOPO UNA LUNGA CA-
VALCATA ...**

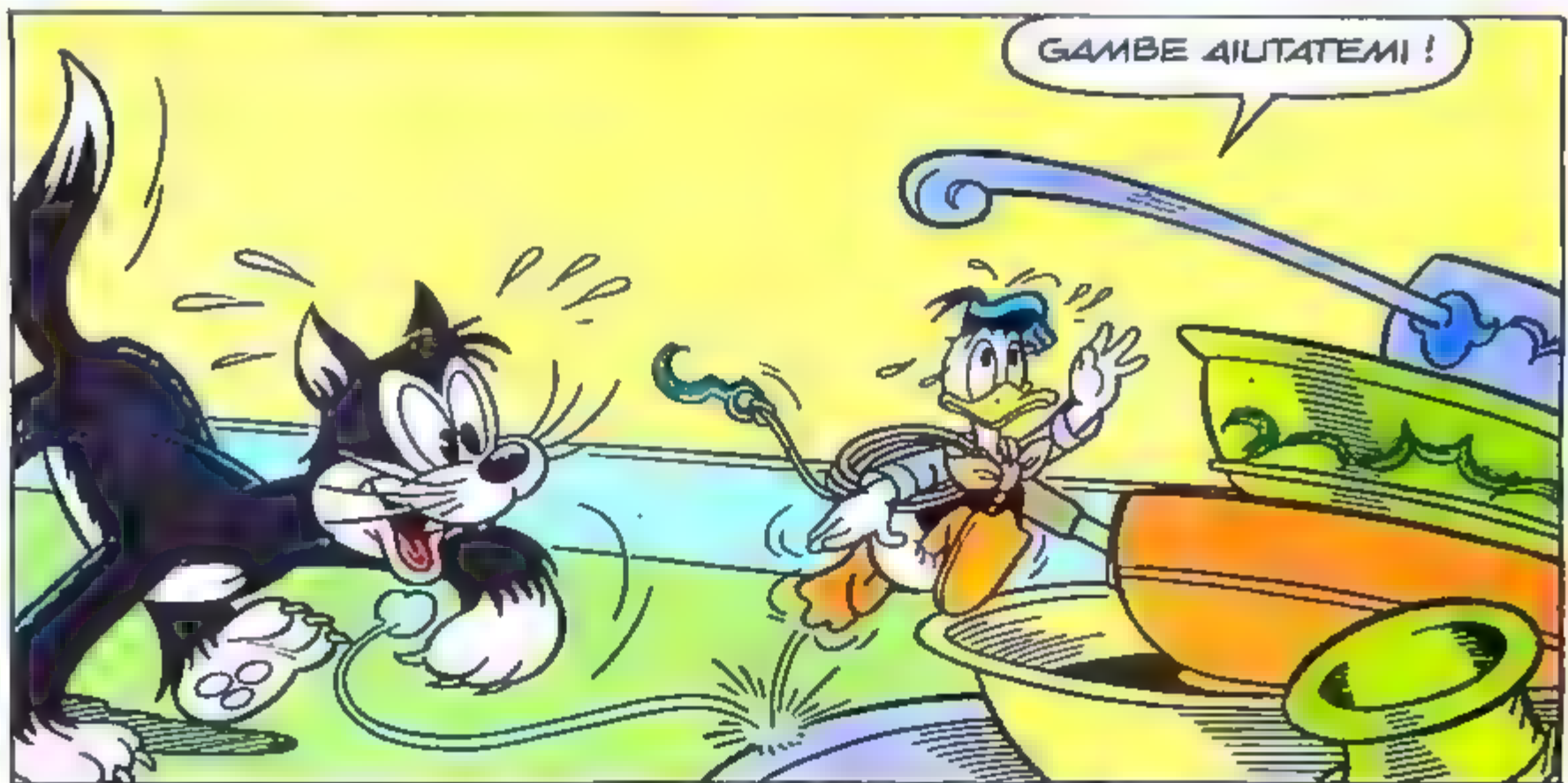
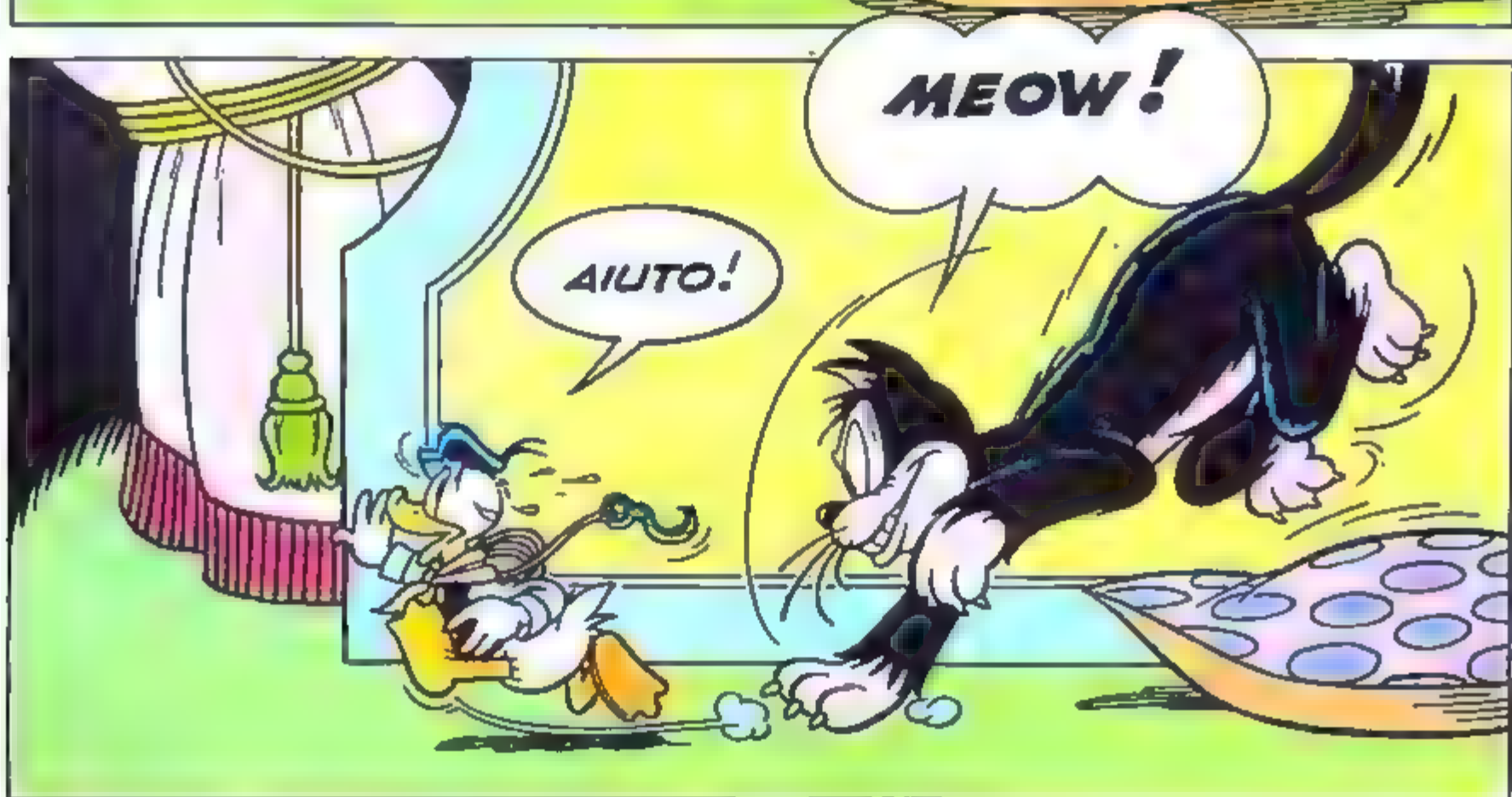
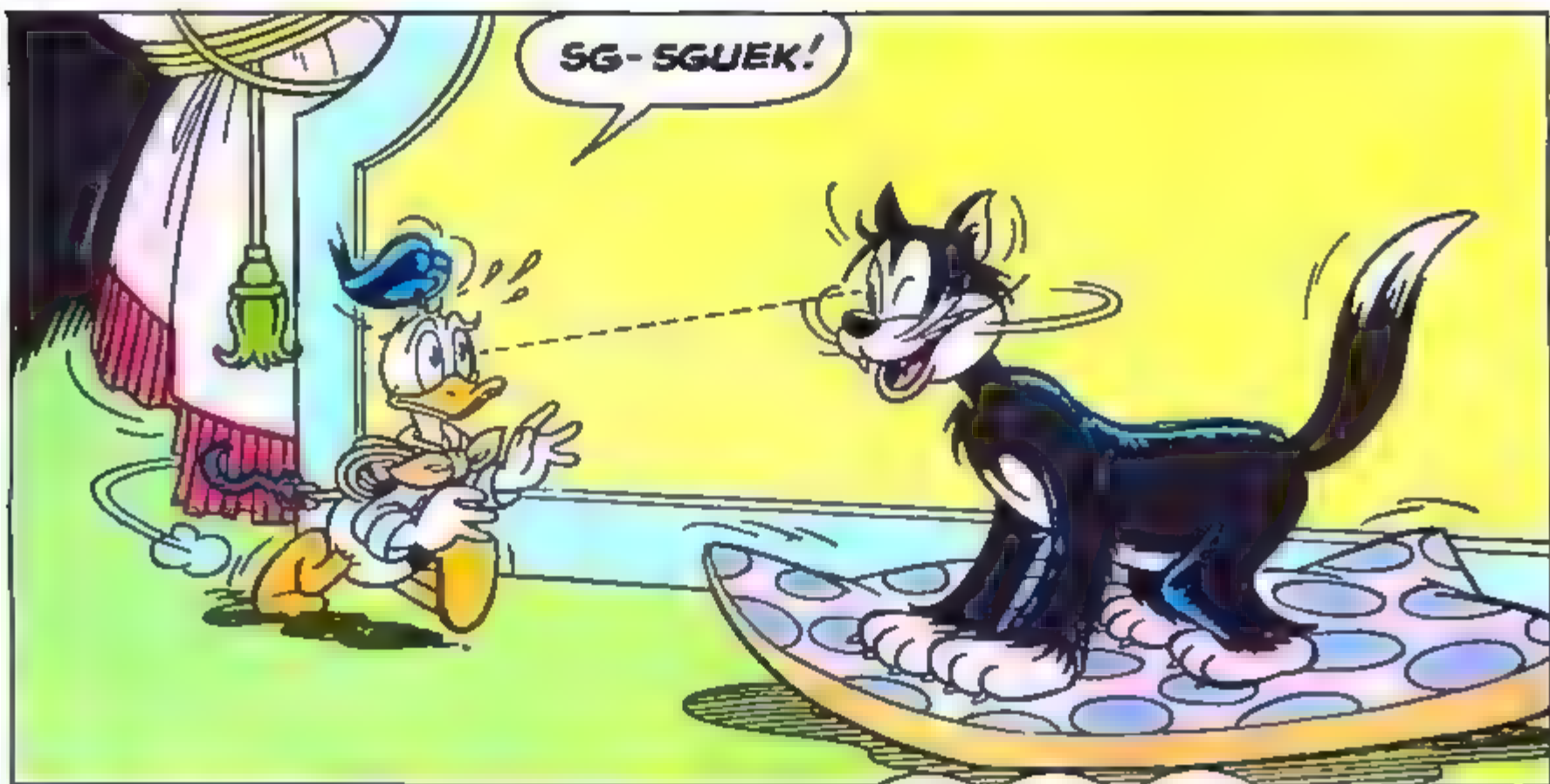


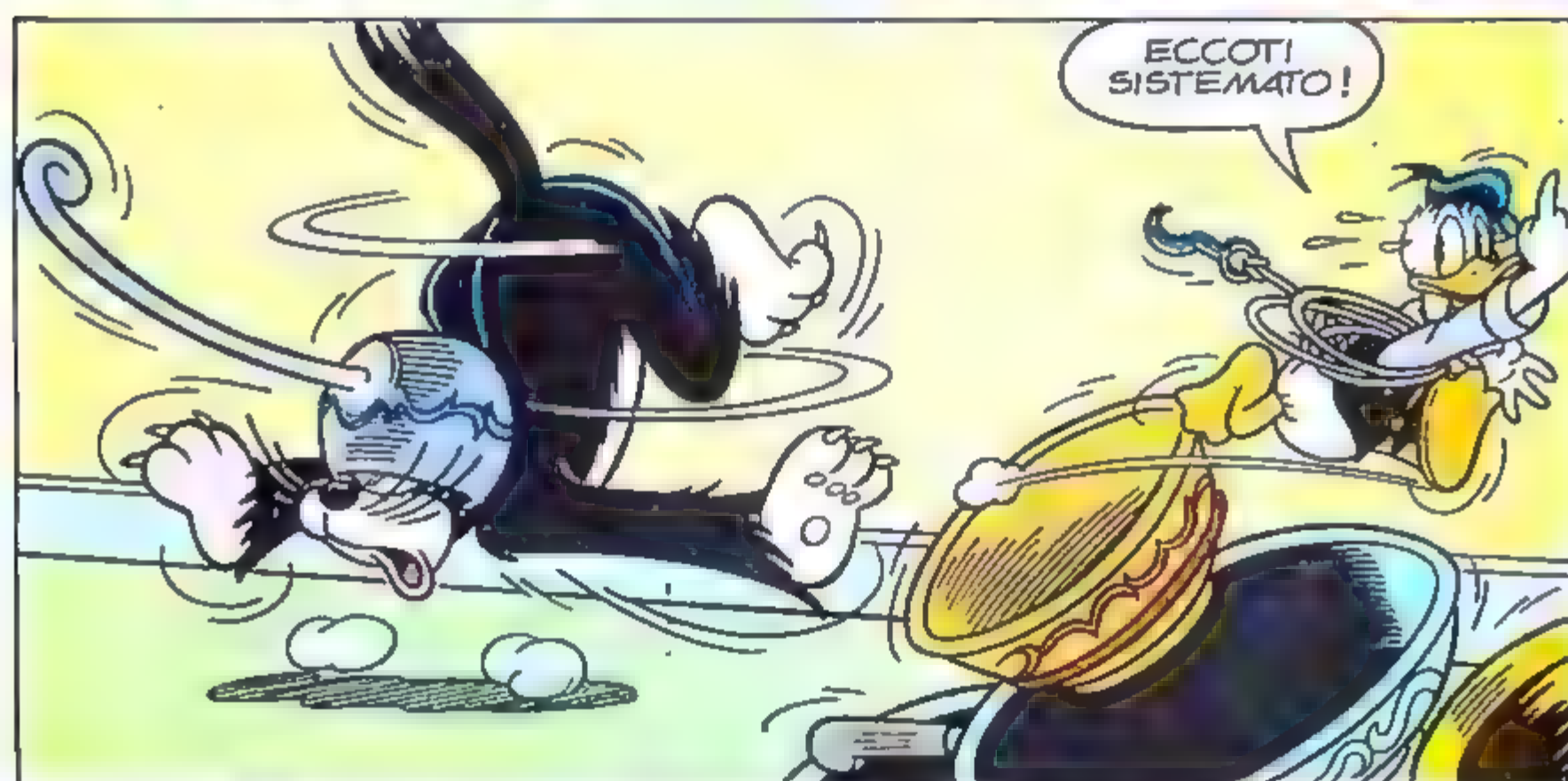
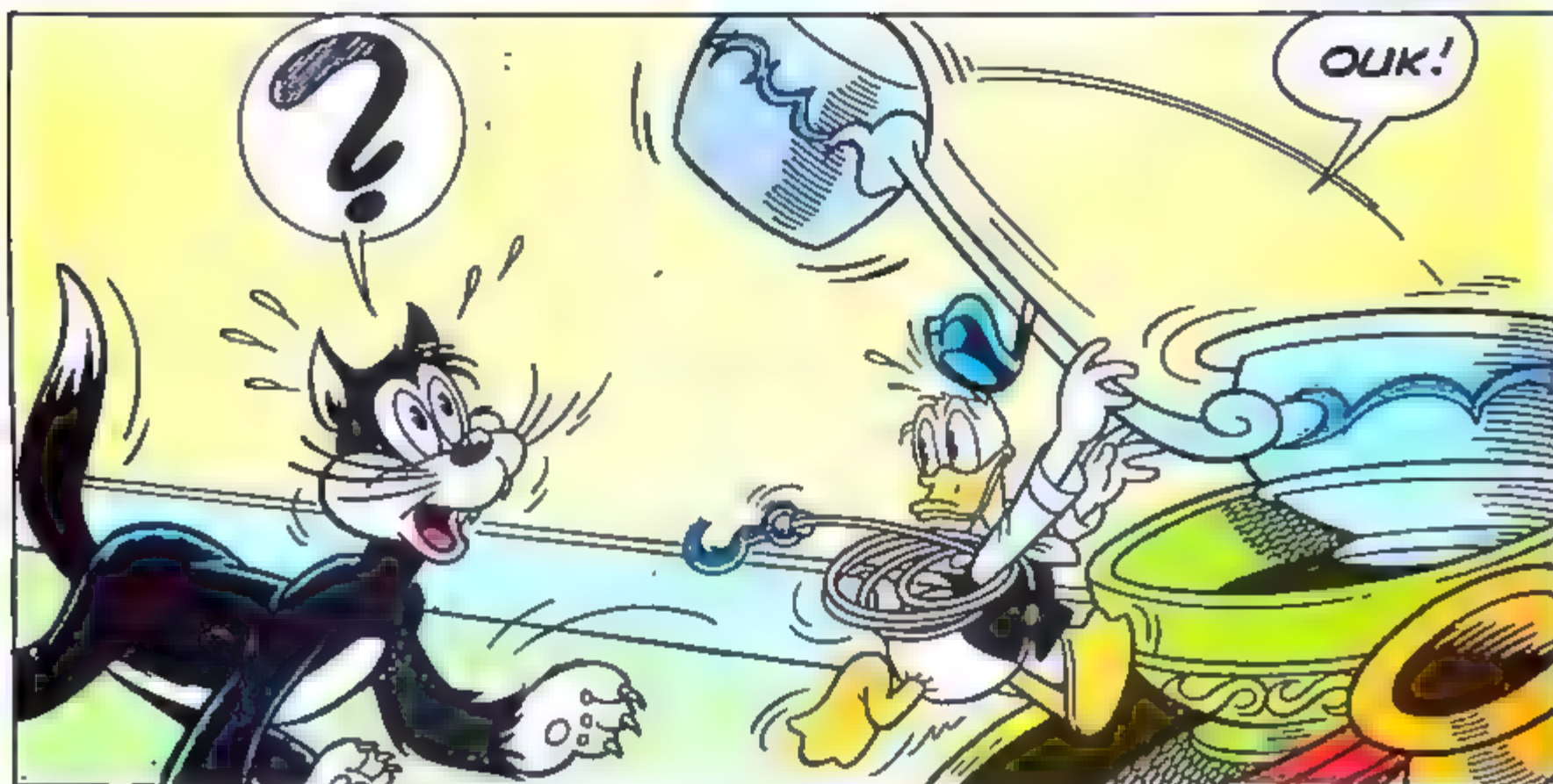


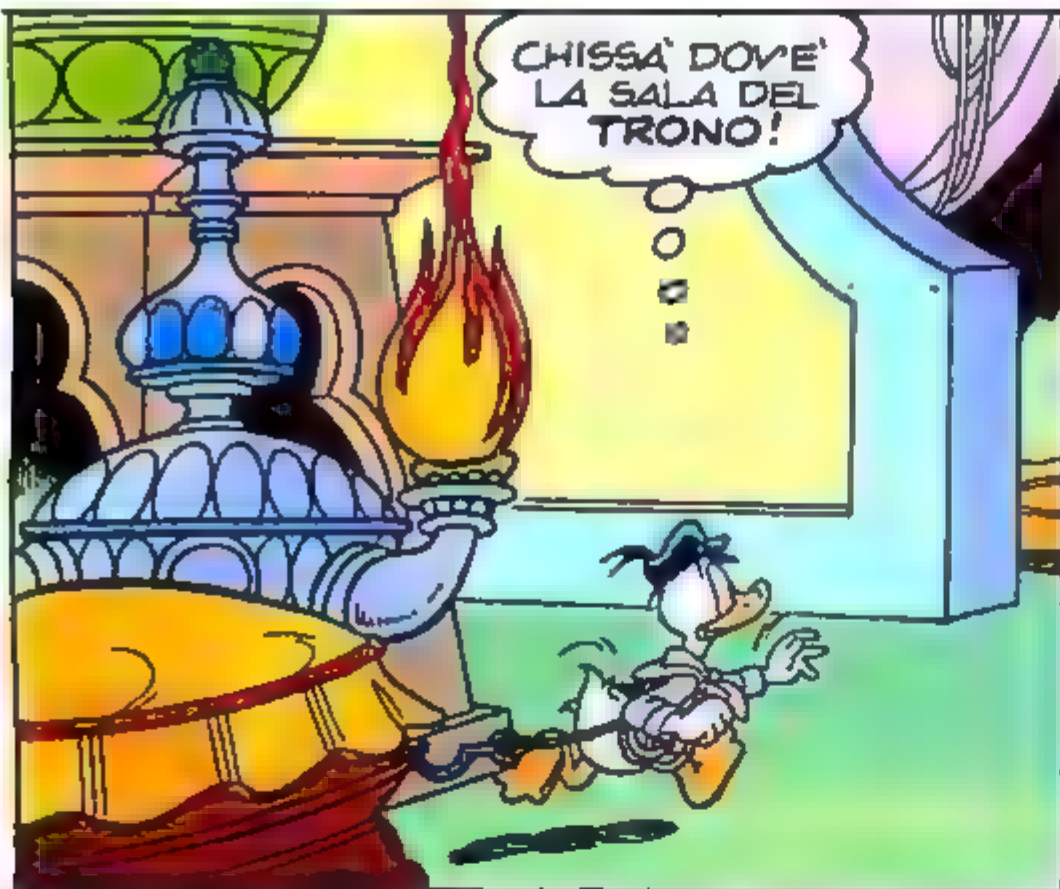


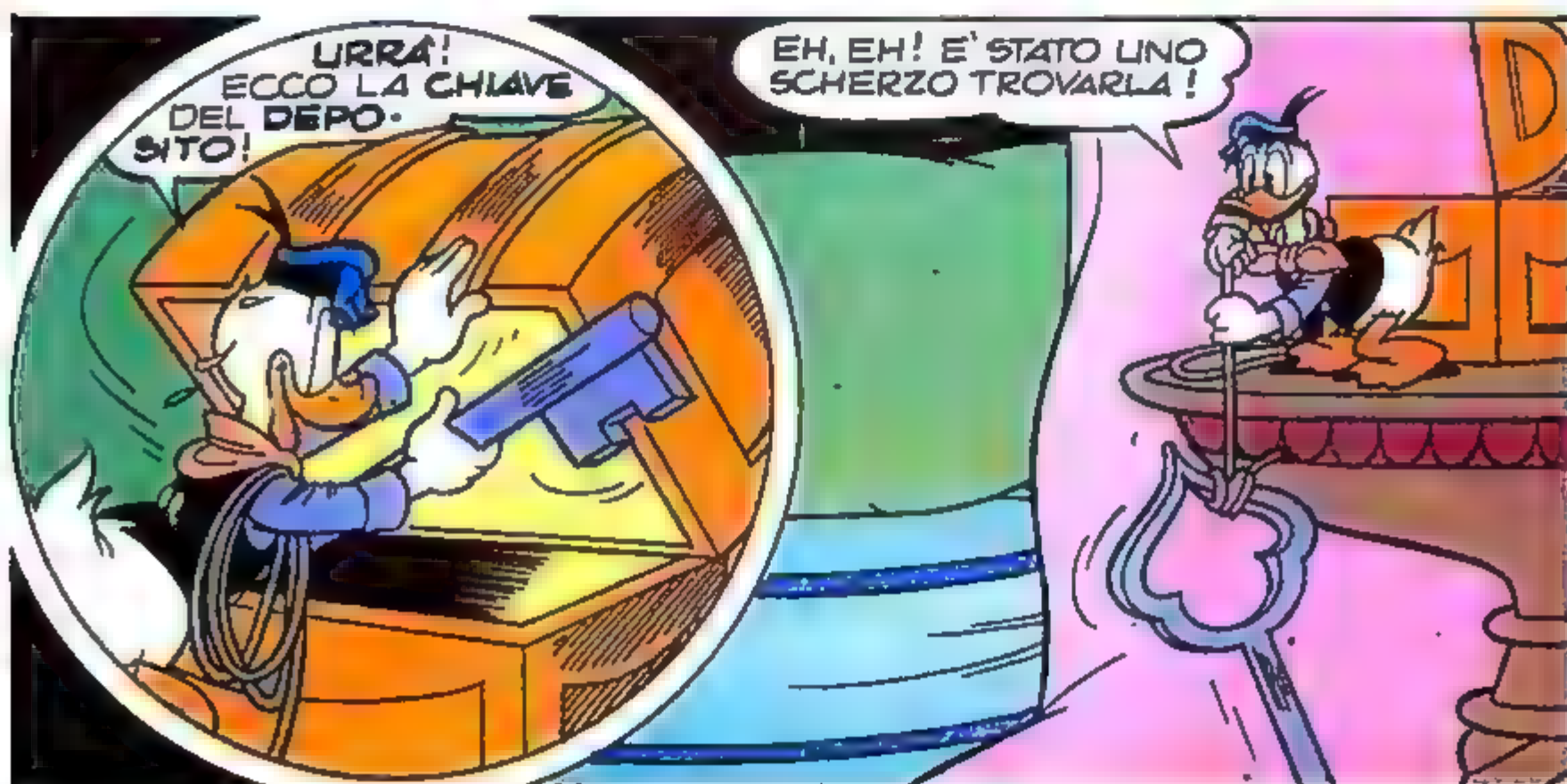
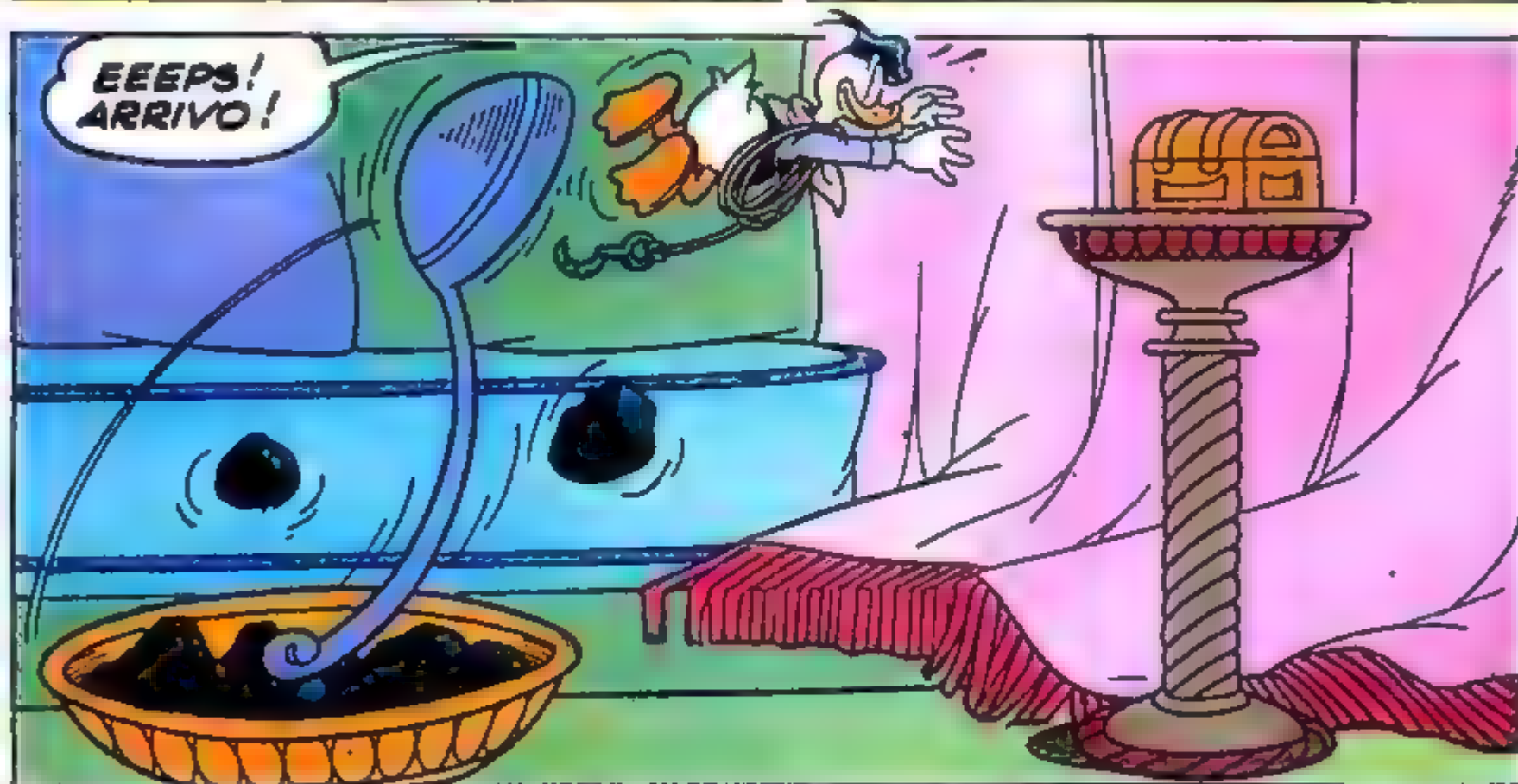


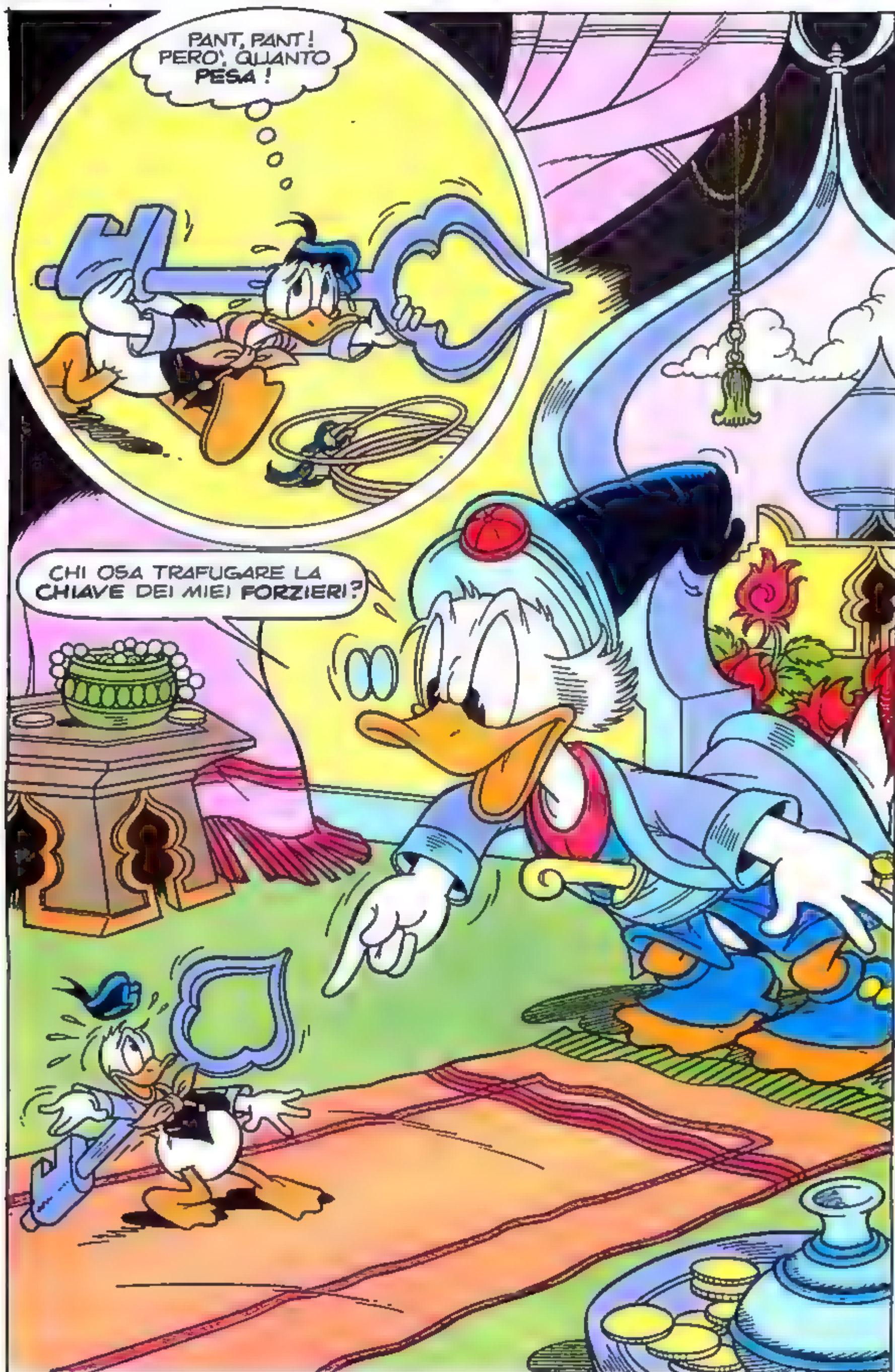


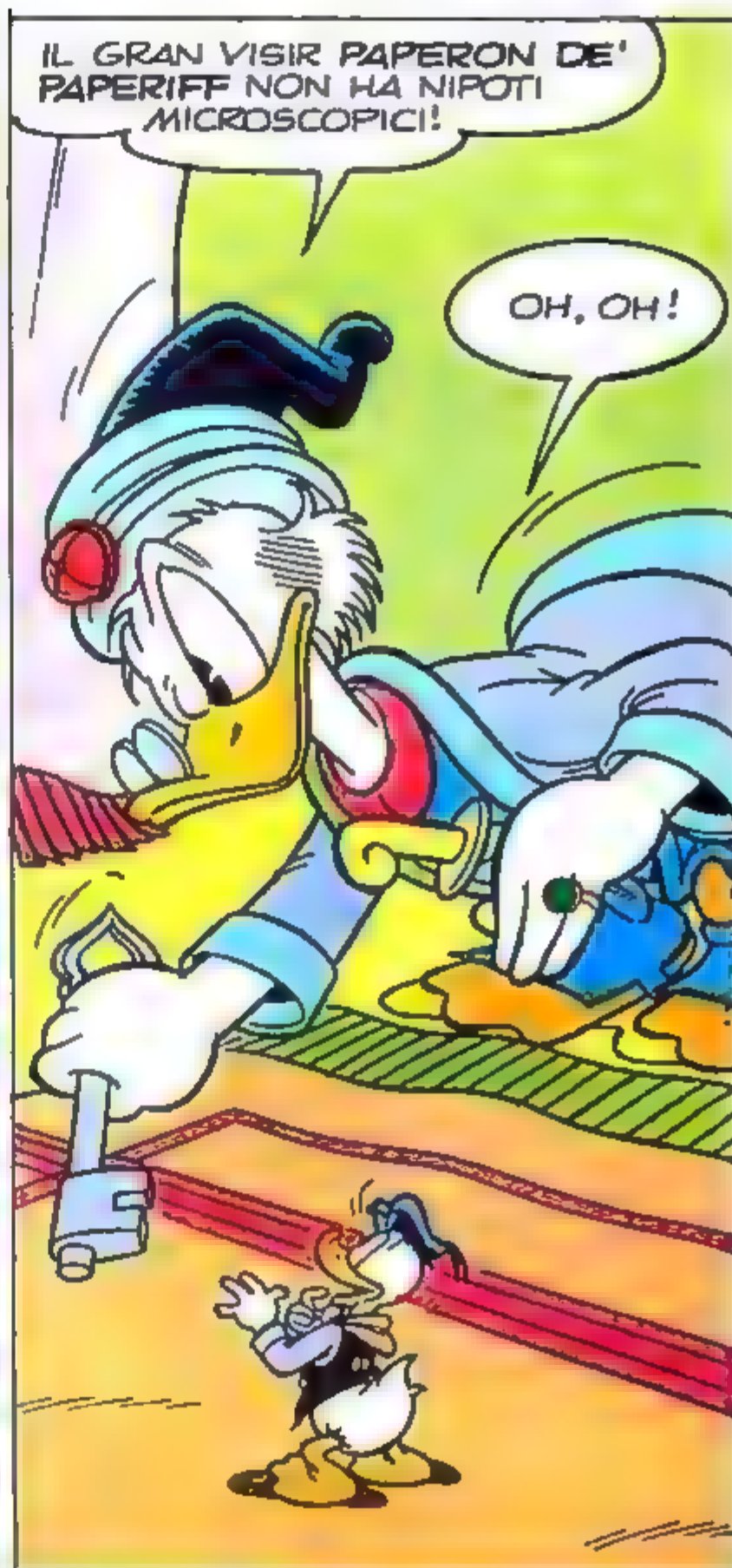
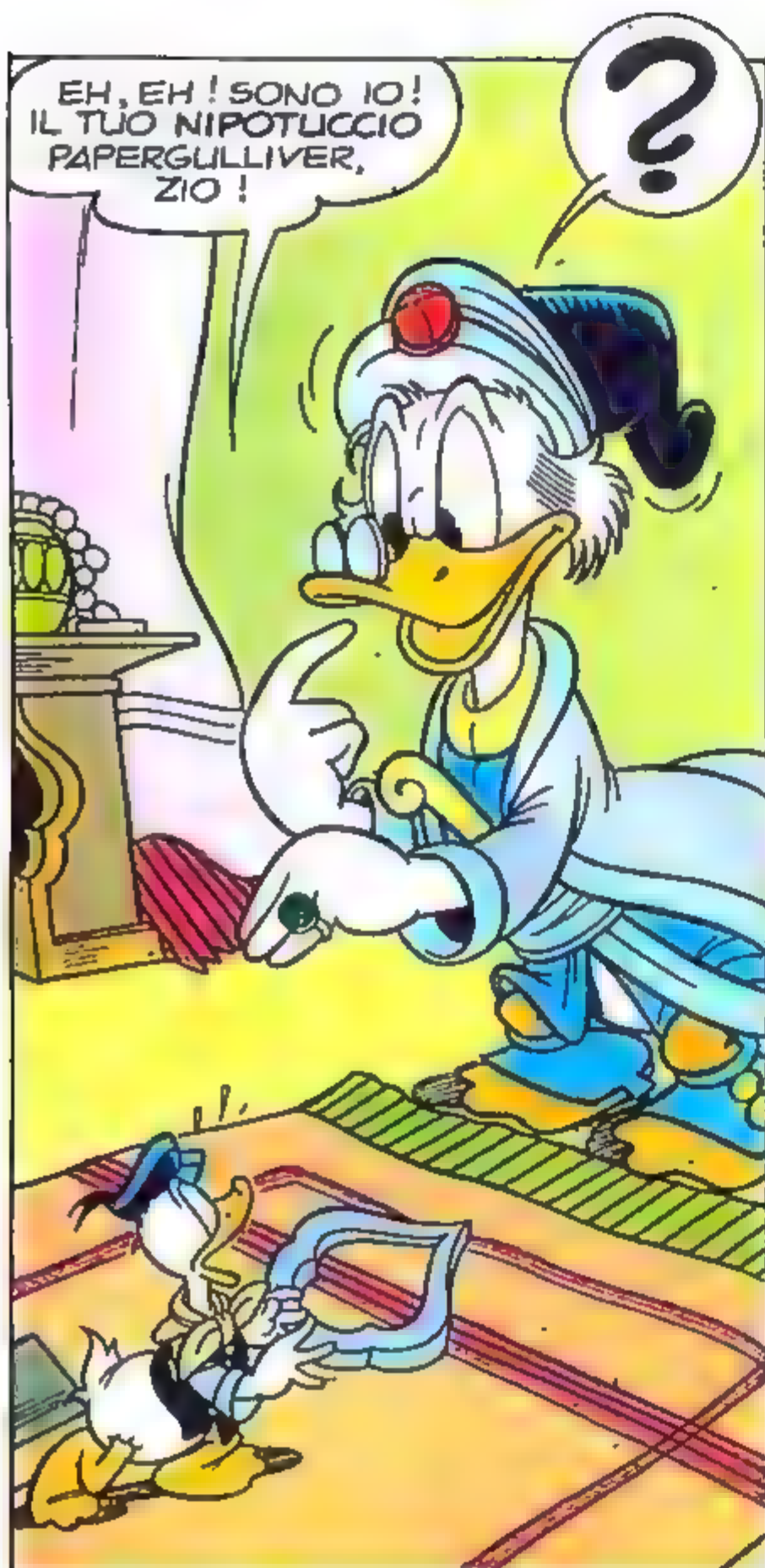


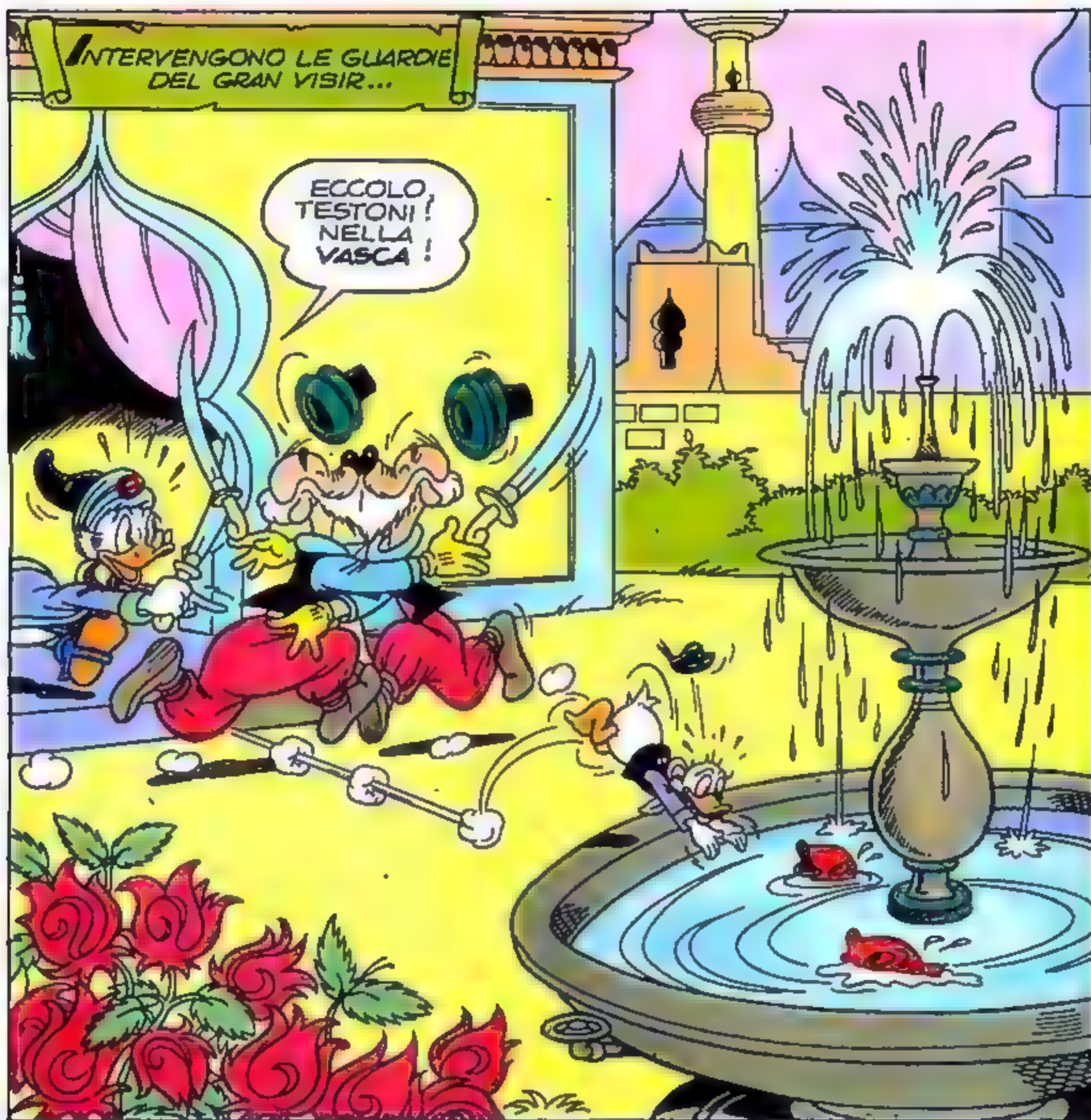


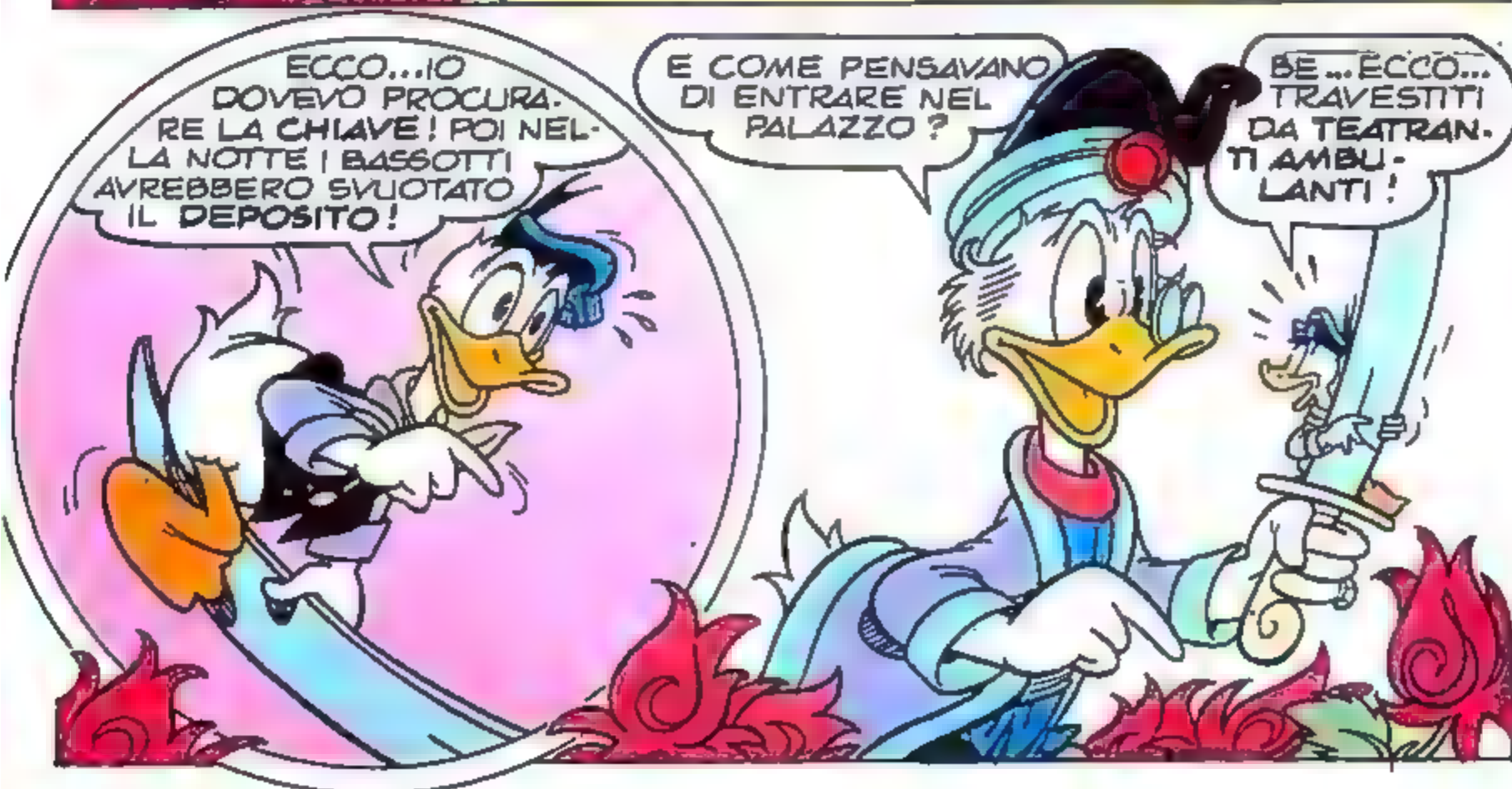
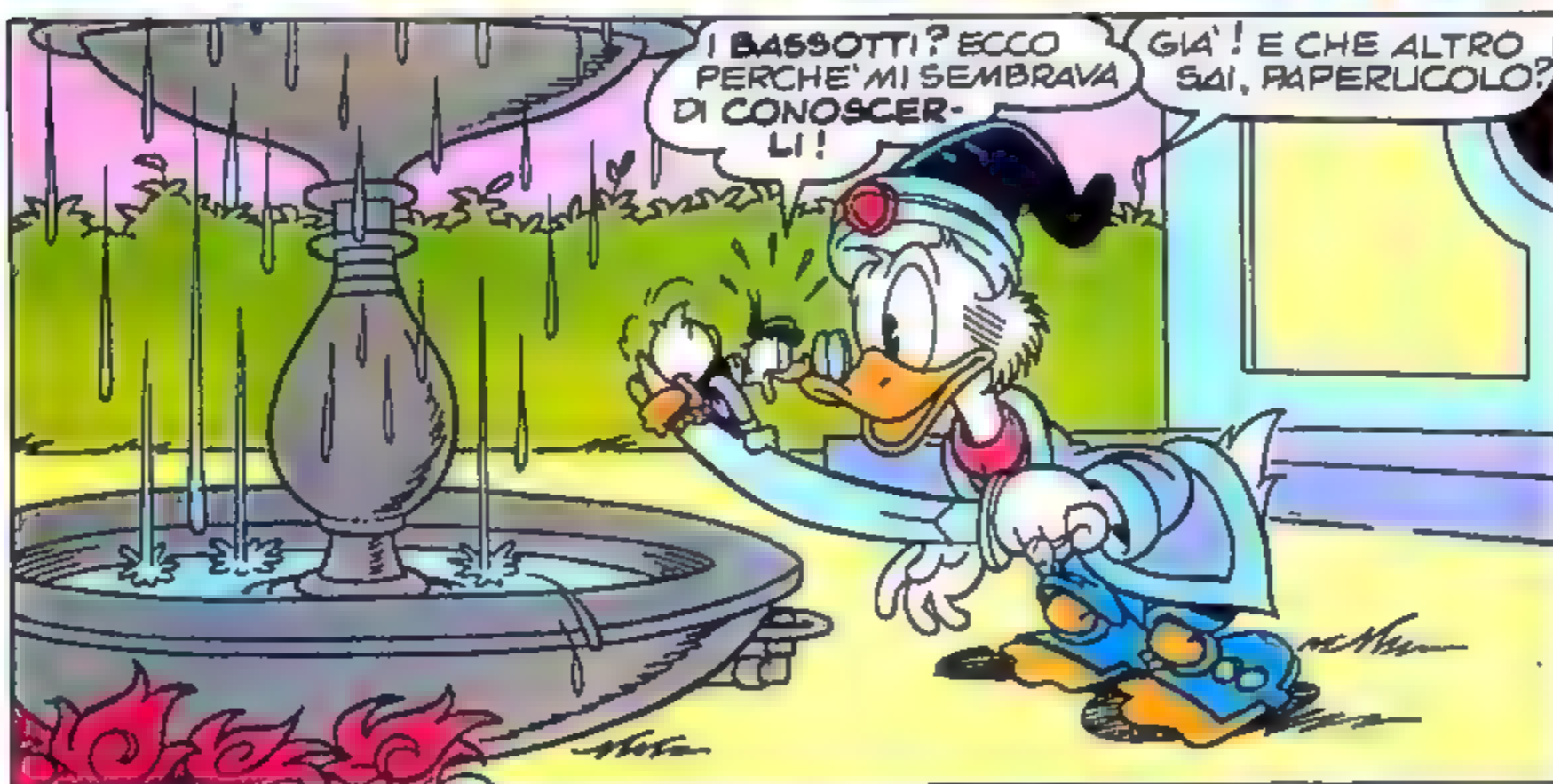
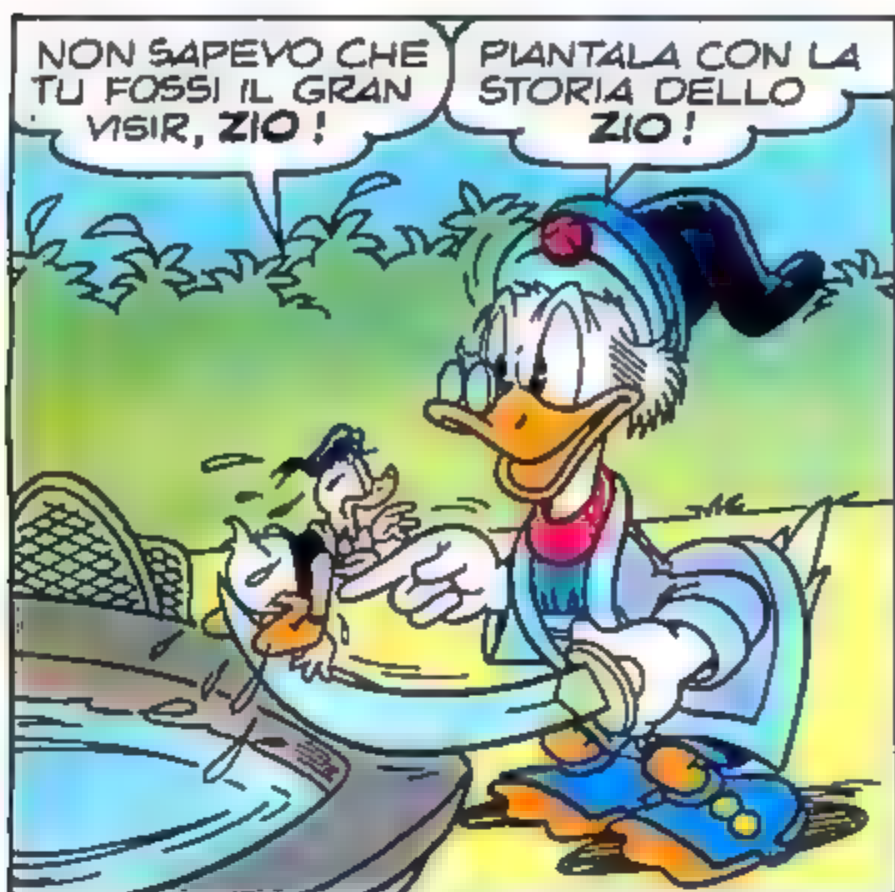


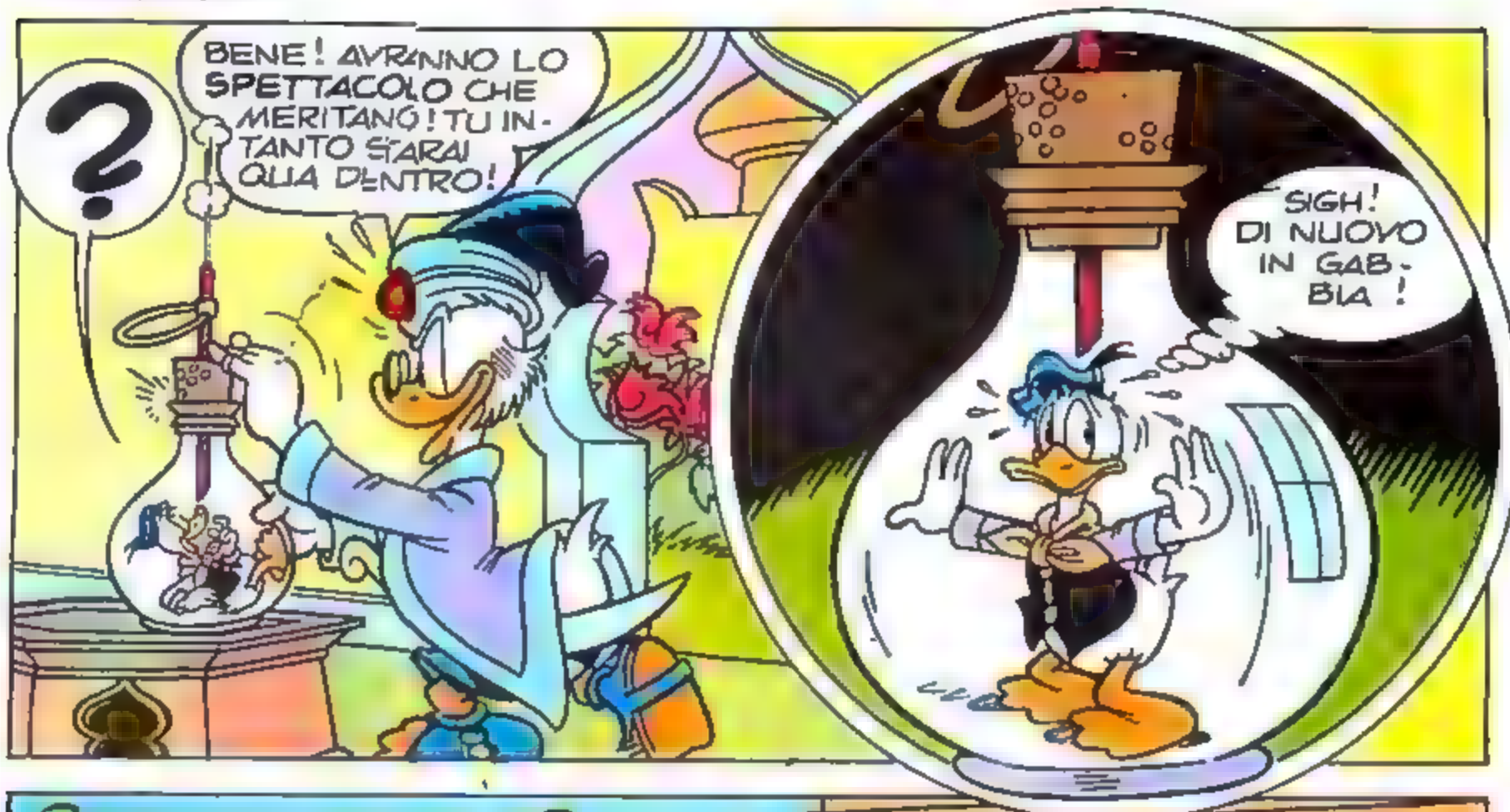






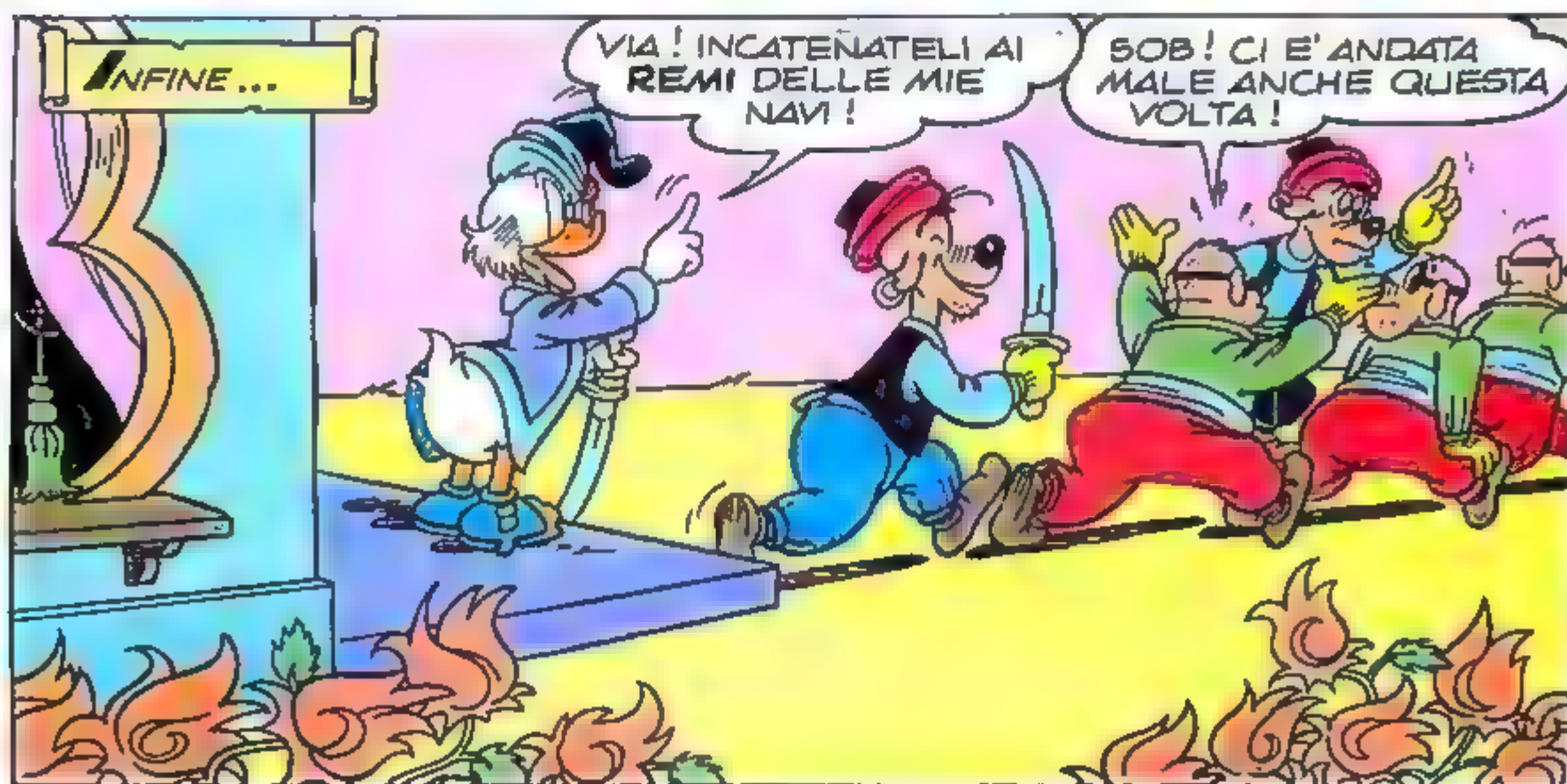
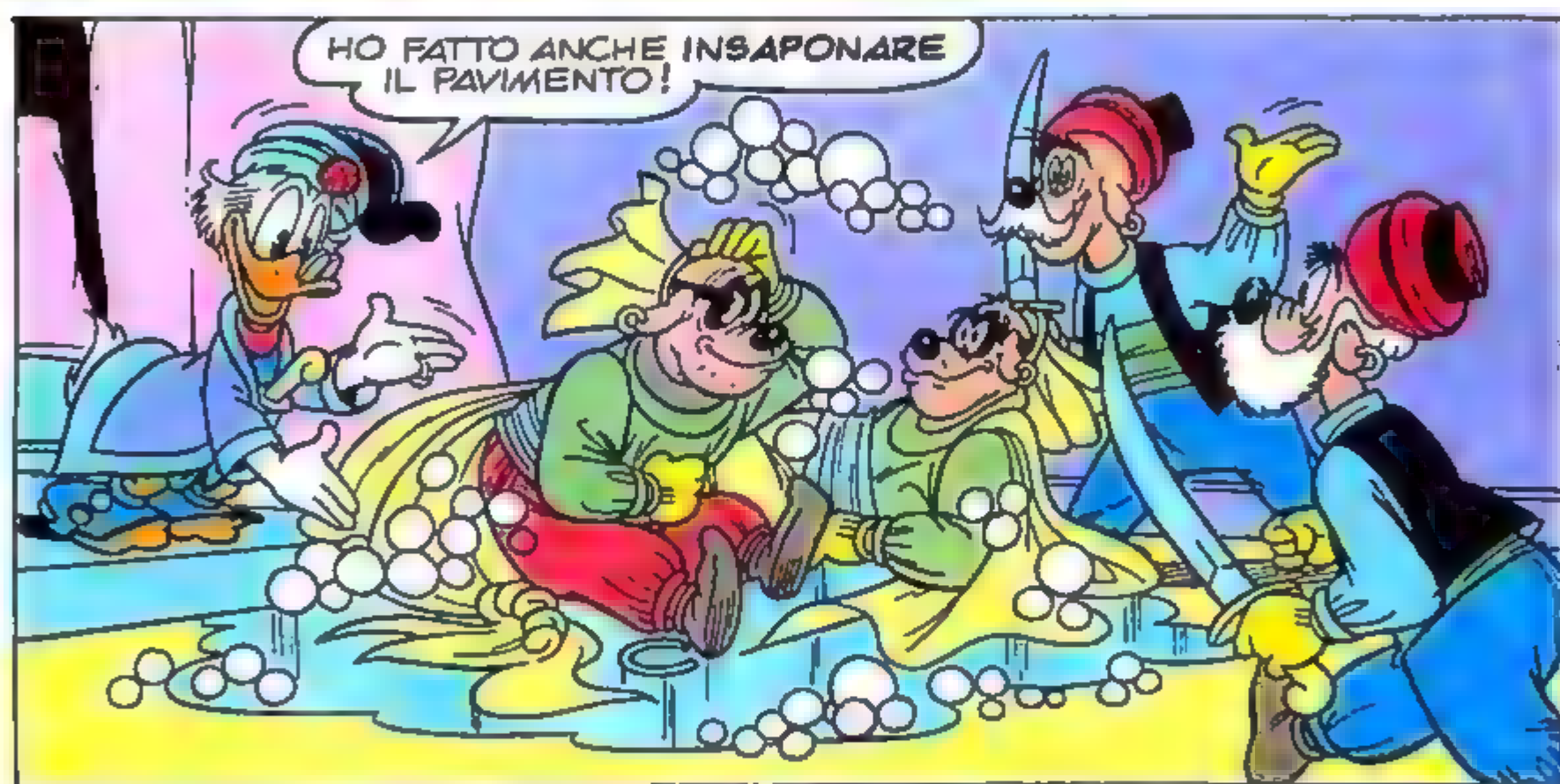
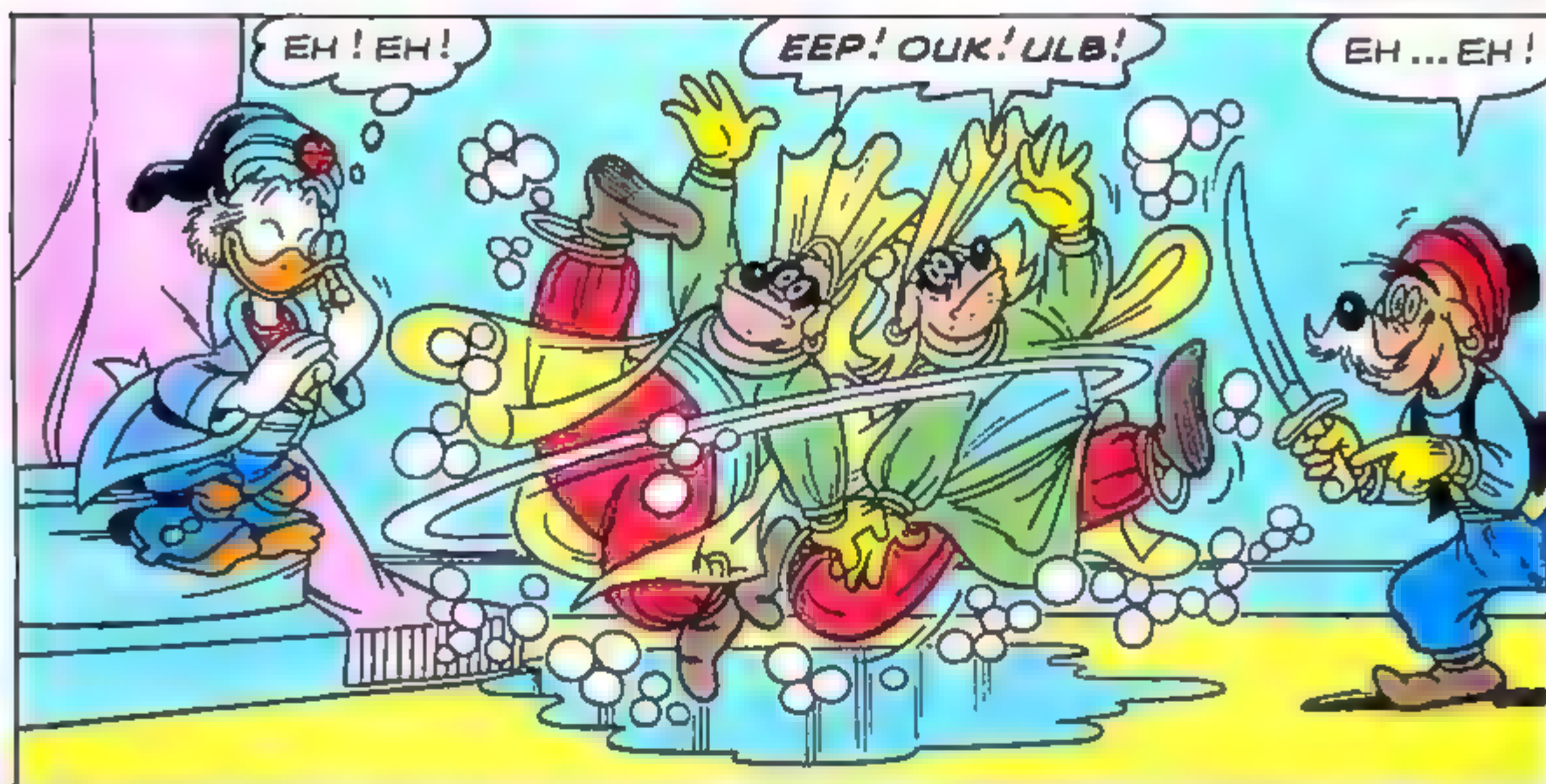


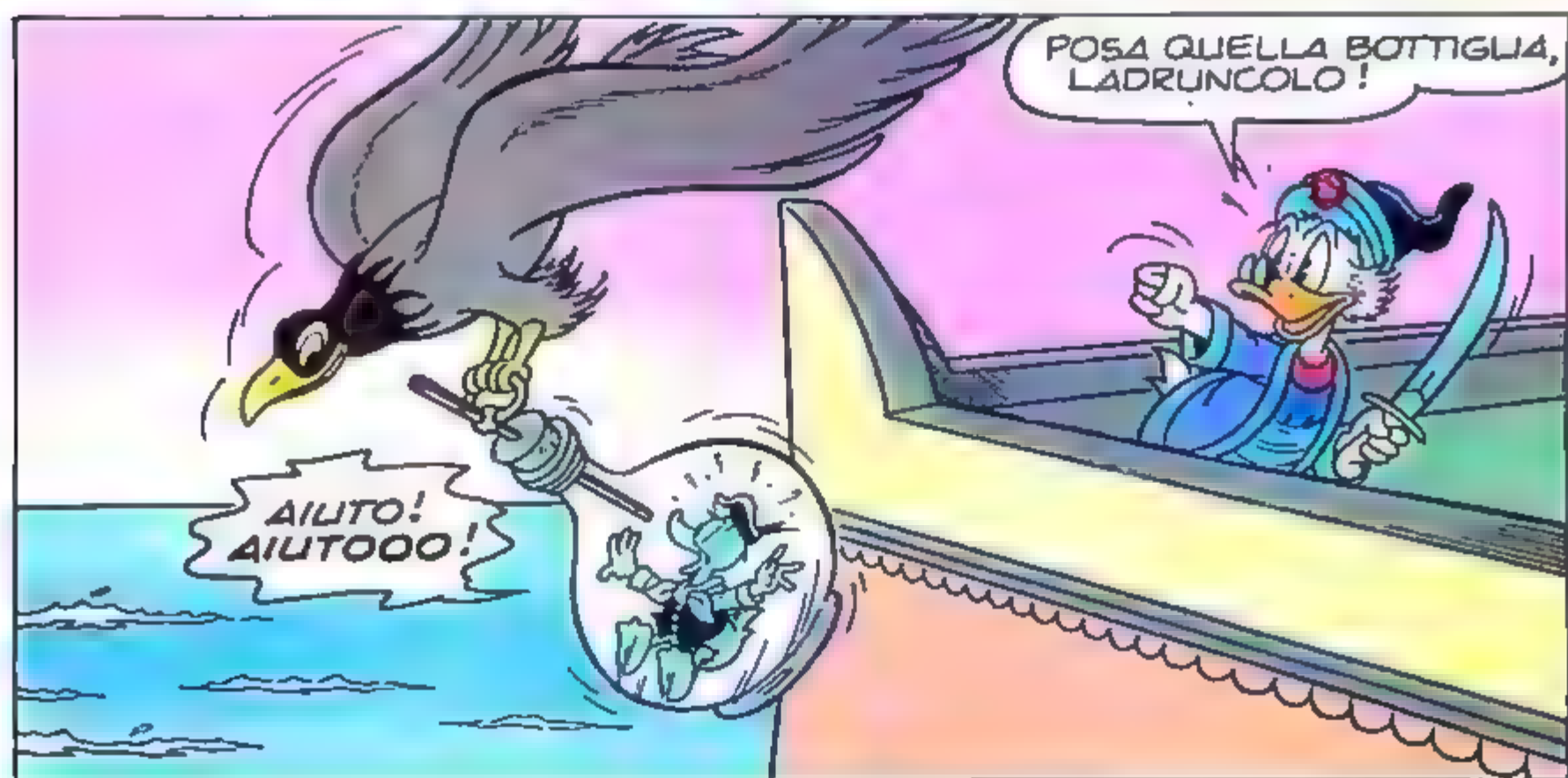
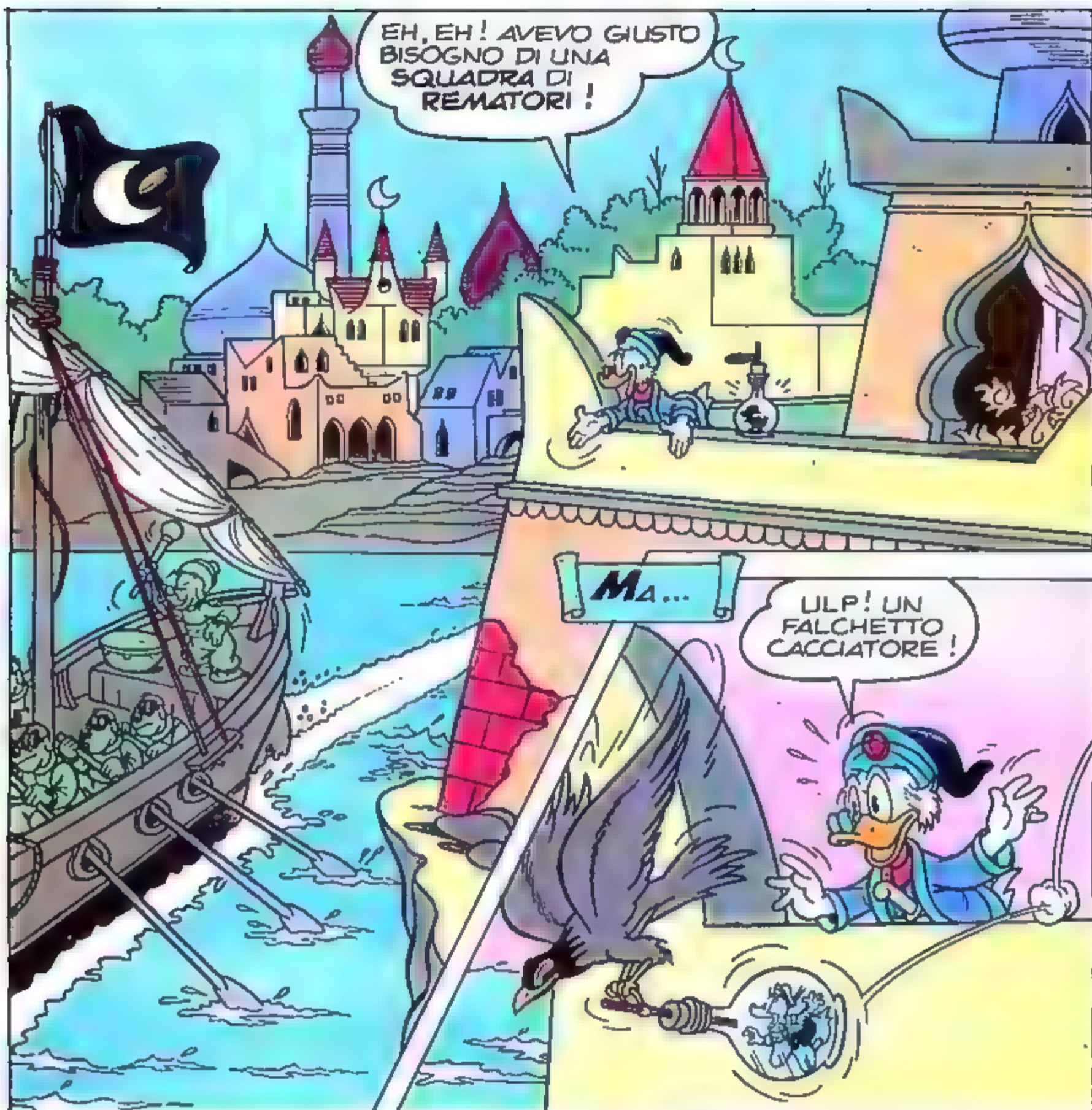


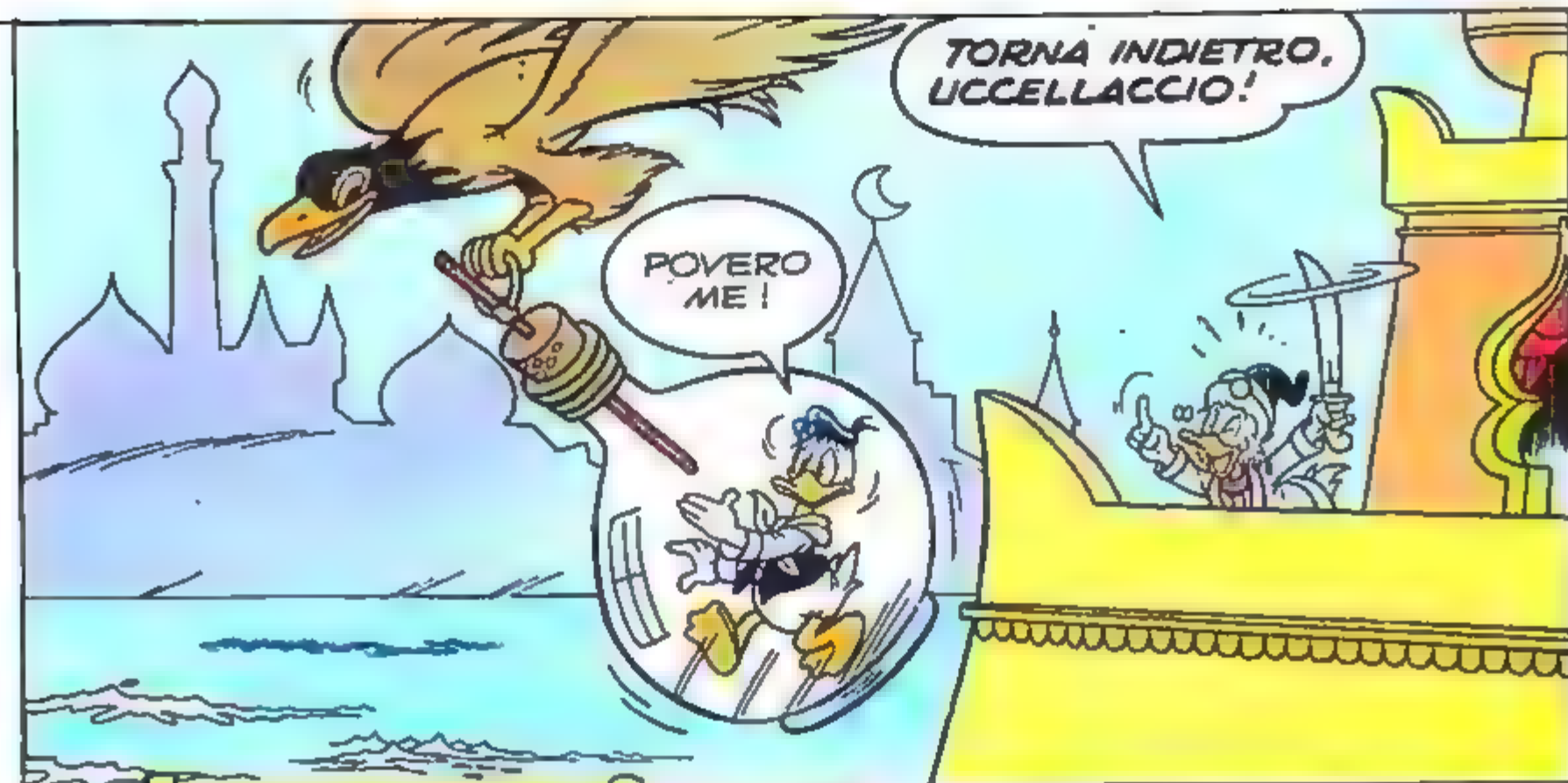






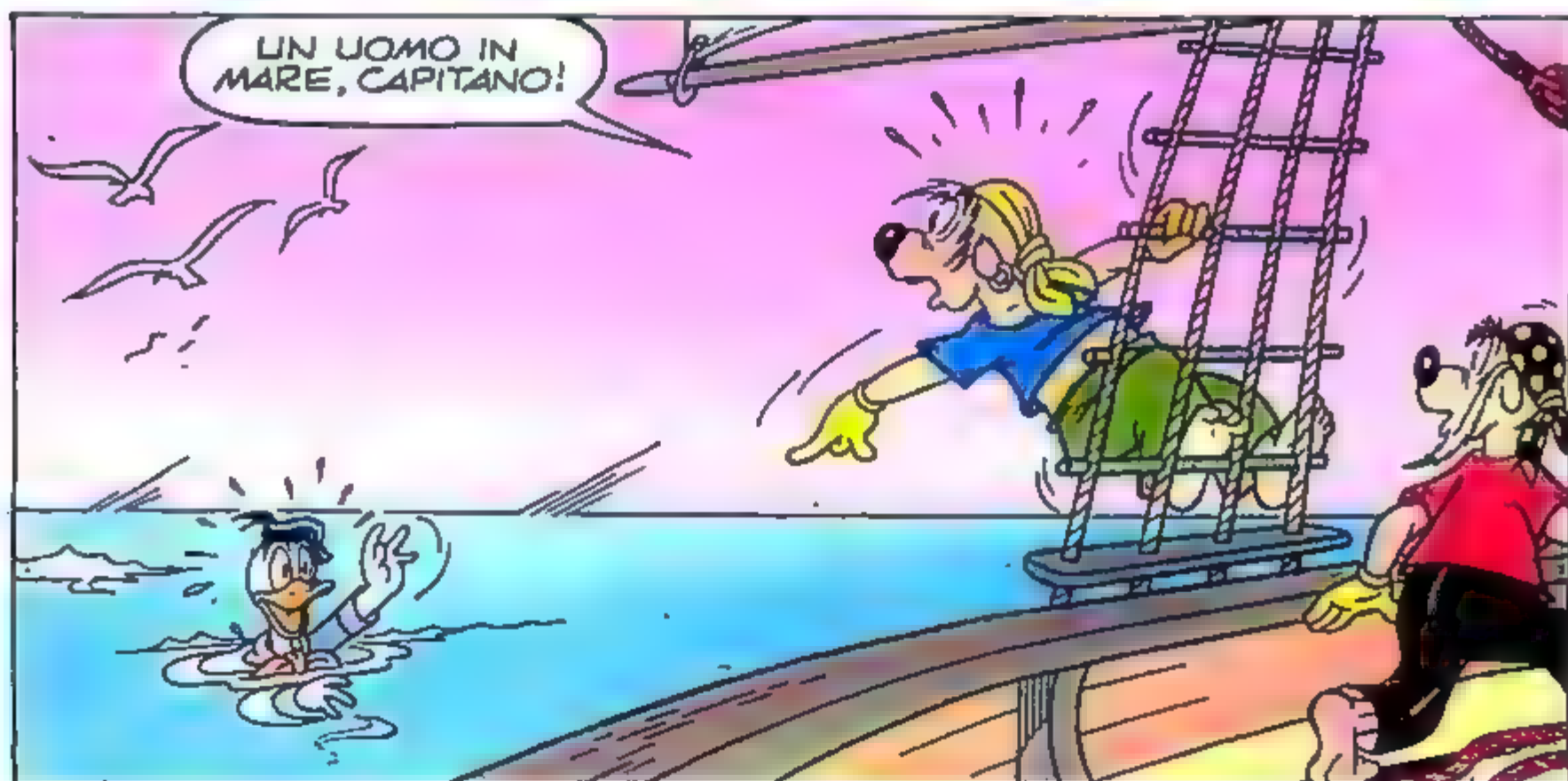
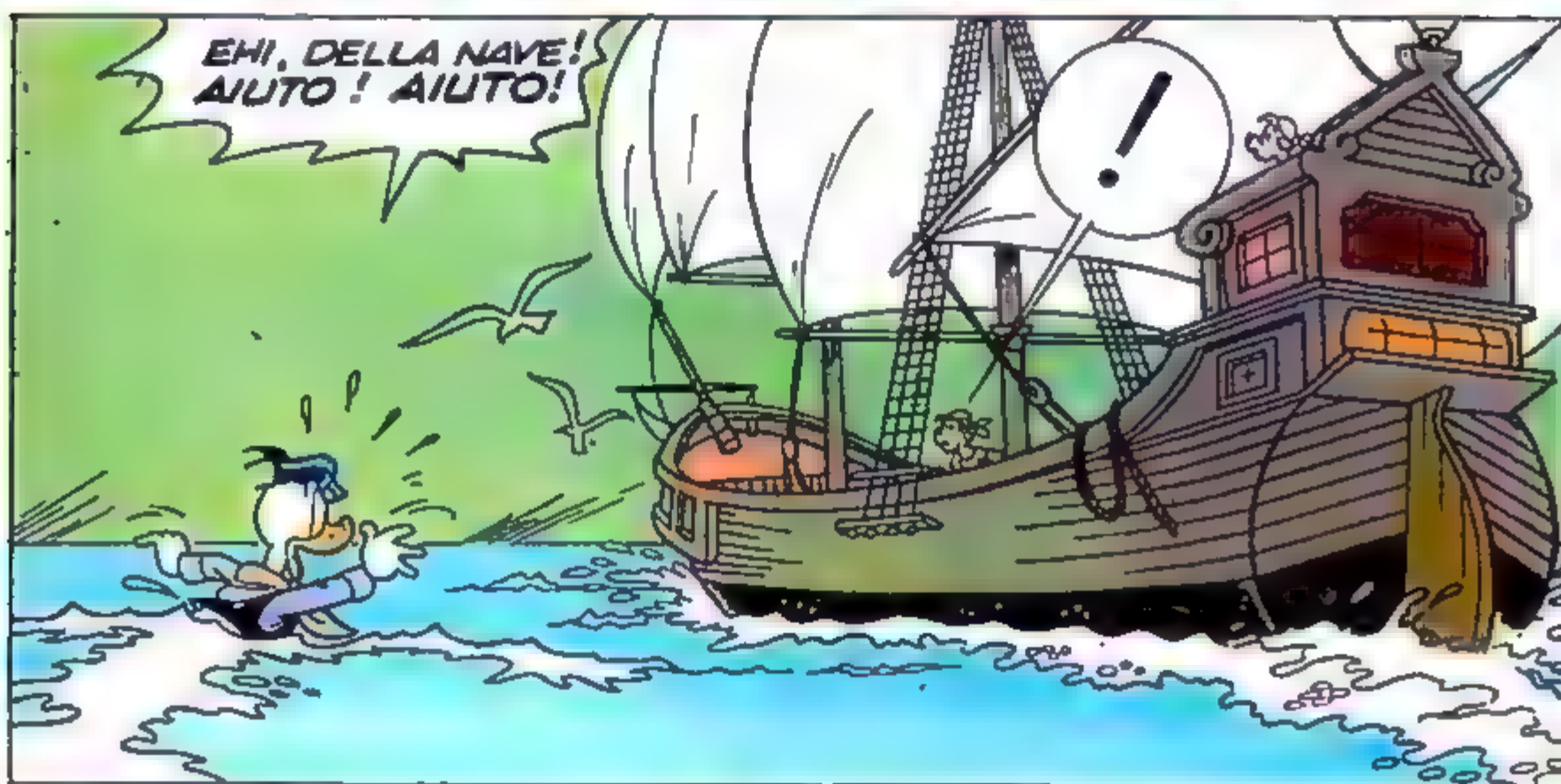
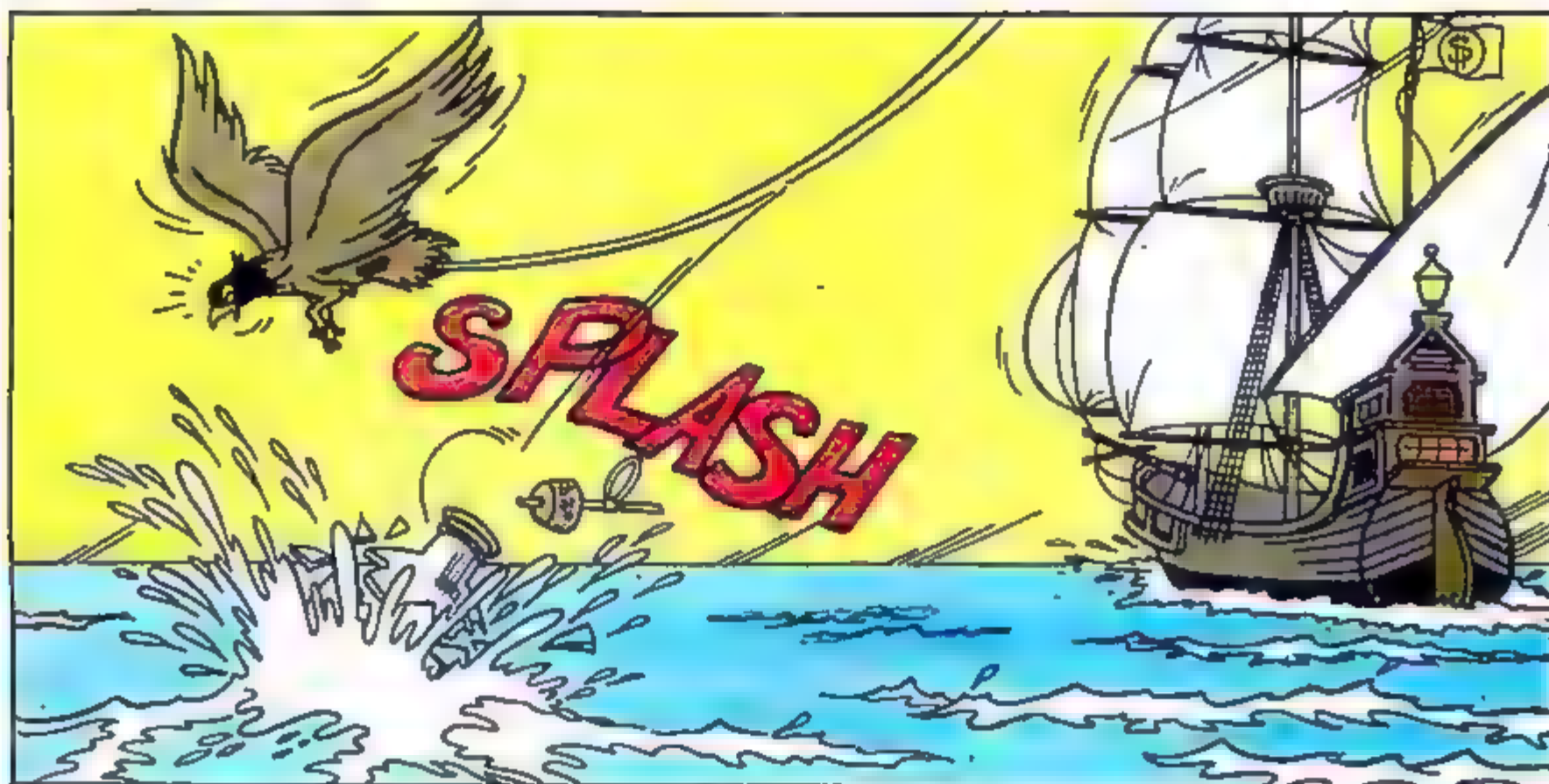


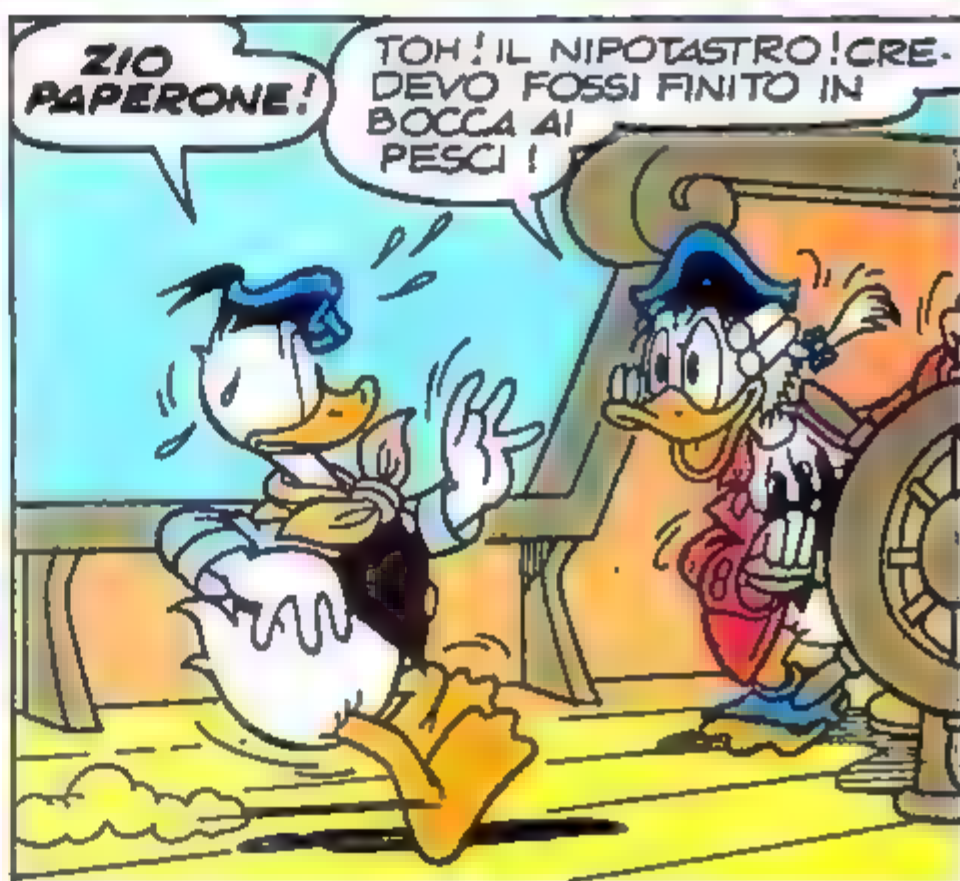


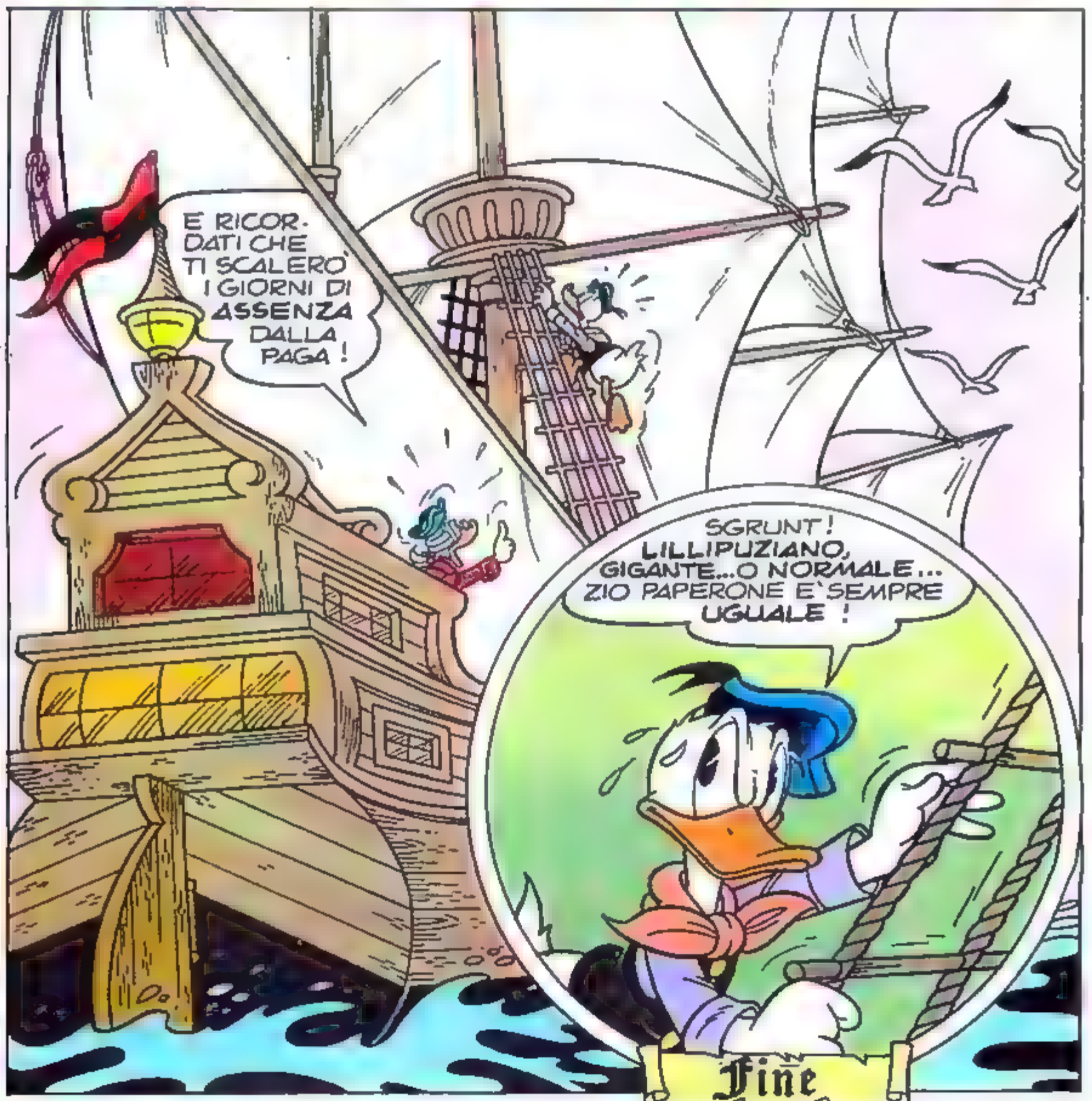
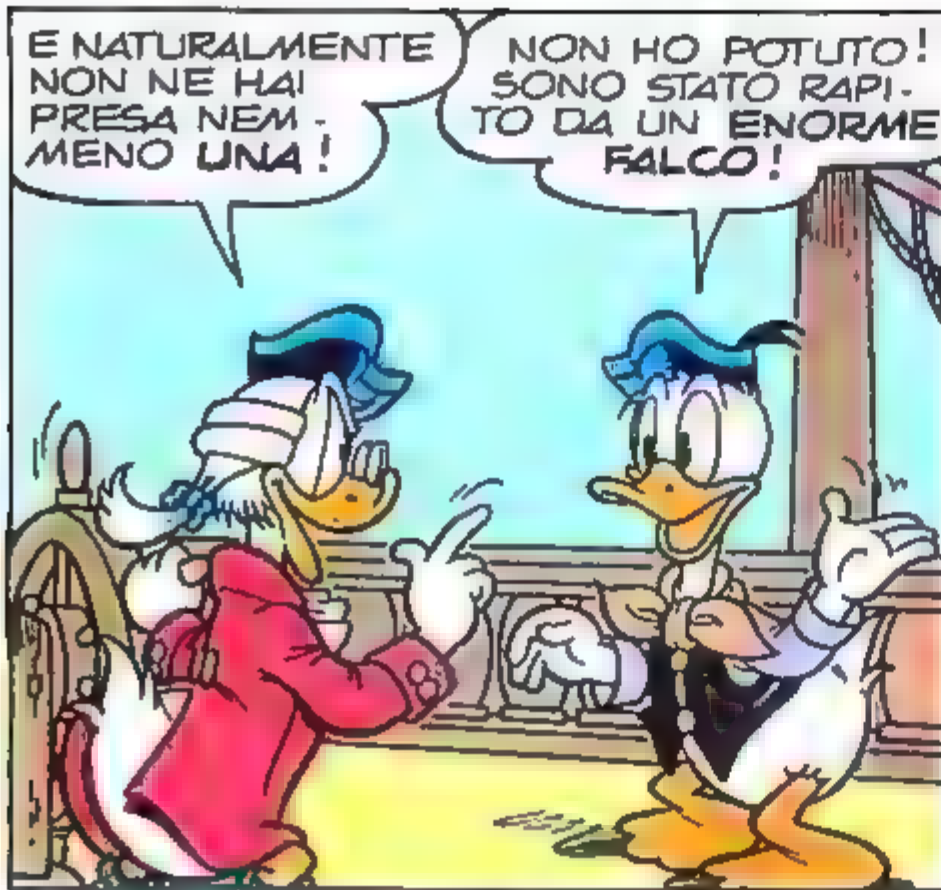


ALCUNE ORE DOPO...









Milkana

OGNI SCATOLA
UN ADESIVO



CON 6 ADESIVI
UNA MAGLIETTA
IN REGALO.





Eldorado

presenta il

CALIPPOMINO MEMORIA

GRAN BISCOTTO
CUCCIOLONE
TE LO MANGI
IN UN
BOCCONE!

TOPOLINO

regala, regala, regala!

Ed eccoci all'ultimo appuntamento con Calippòmino Eldorado e anche all'ultimo regalo, cioè le ultime tessere del vostro strano, divertente, insolito gioco del domino.

Ora, con questi ultimi pezzi del Calippòmino, avete il gioco completo. Durante tutte queste settimane, inoltre, vi sono stati illustrati diversi giochi da «intavolare» con i vostri amici.

E qui accanto, trovate l'ultimo di questi giochi: Calippòmino - Memoria!

Be'... bando alle chiacchiere e date pure il via ai giochi! Come dite? Se avete perso dei pezzi, come potete fare? Semplice: chiedete alla Sezione Collezionisti della Arnoldo Mondadori Editore (telefono 02/75422664 o 75422665) di acquistare i numeri arretrati di Topolino, nei quali vi erano i regali che oggi vi mancano per avere il Calippòmino completo.

CALIPPOMINO - MEMORIA

Per due giocatori, eccezionalmente per tre. È di rigore la serie «Goofy Sport». Tutte le tessere del gioco vengono mescolate e poste a faccia in giù sul tavolo ben distanziate una dall'altra.

Il primo giocatore scopre, una alla volta, due tessere a sua scelta: se hanno una faccia in comune il giocatore se ne impossessa e passa il turno di gioco; se le due tessere rivoltate non hanno facce in comune, il giocatore le rimetterà coperte

esattamente nella posizione in cui si trovavano e passa ugualmente il turno di gioco. La mano termina quando non vi sono più tessere in tavola oppure quando ne rimane un residuo non combinabile (che non è appannaggio di nessuno).

Vince, naturalmente, il giocatore che alla fine della mano ha catturato più tessere.

Una partita si compone normalmente di cinque mani. Buon divertimento!





Le scarpine di **Barbie®** scarpine... da favola

*Nuovissima collezione Barbie,
in tutti i migliori negozi di calzature.*

SI PORT

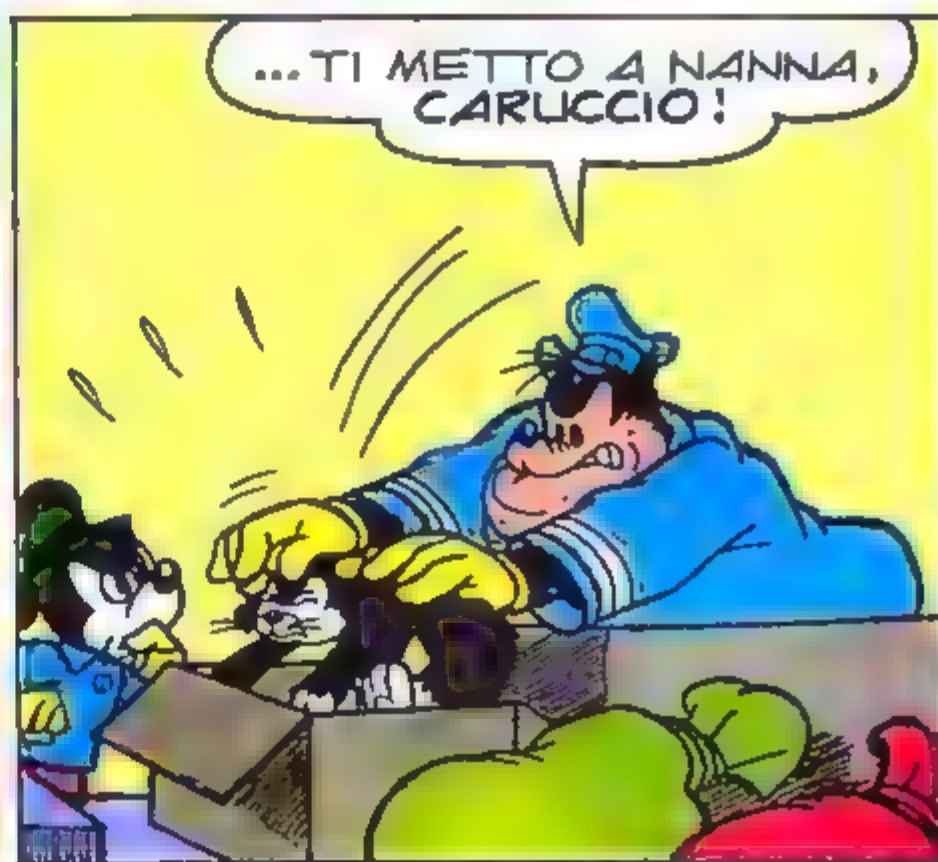
TOPOLINO e il GATTIMBROGLIO

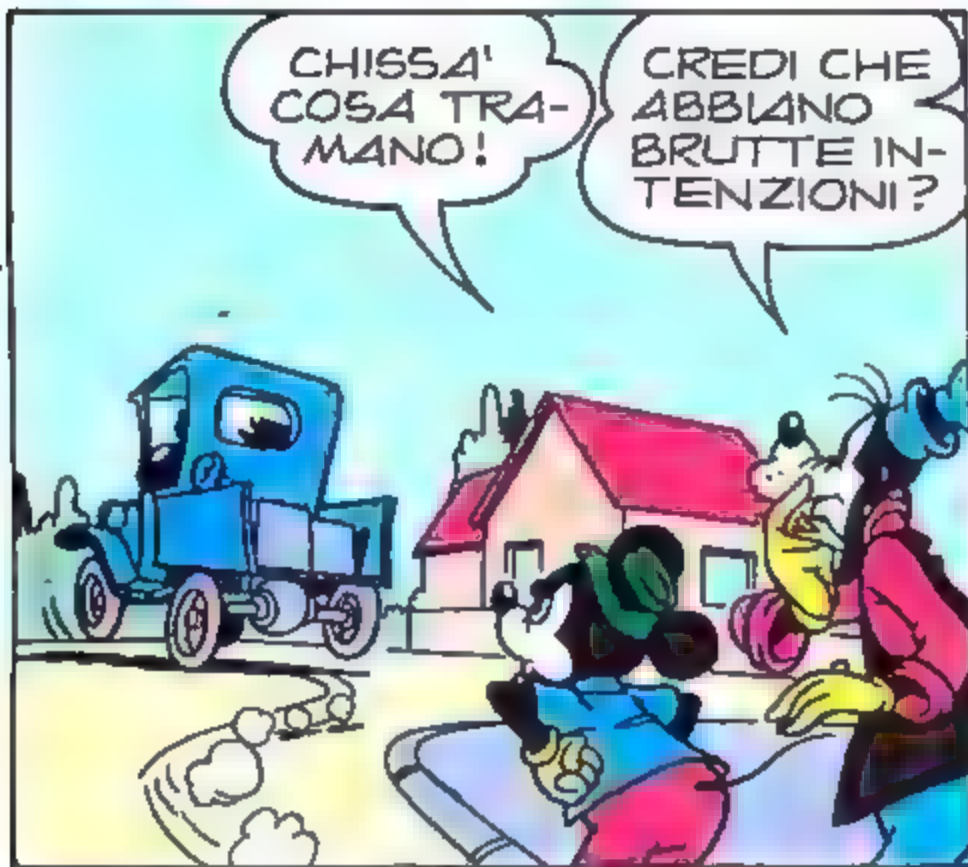
WALT DISNEY



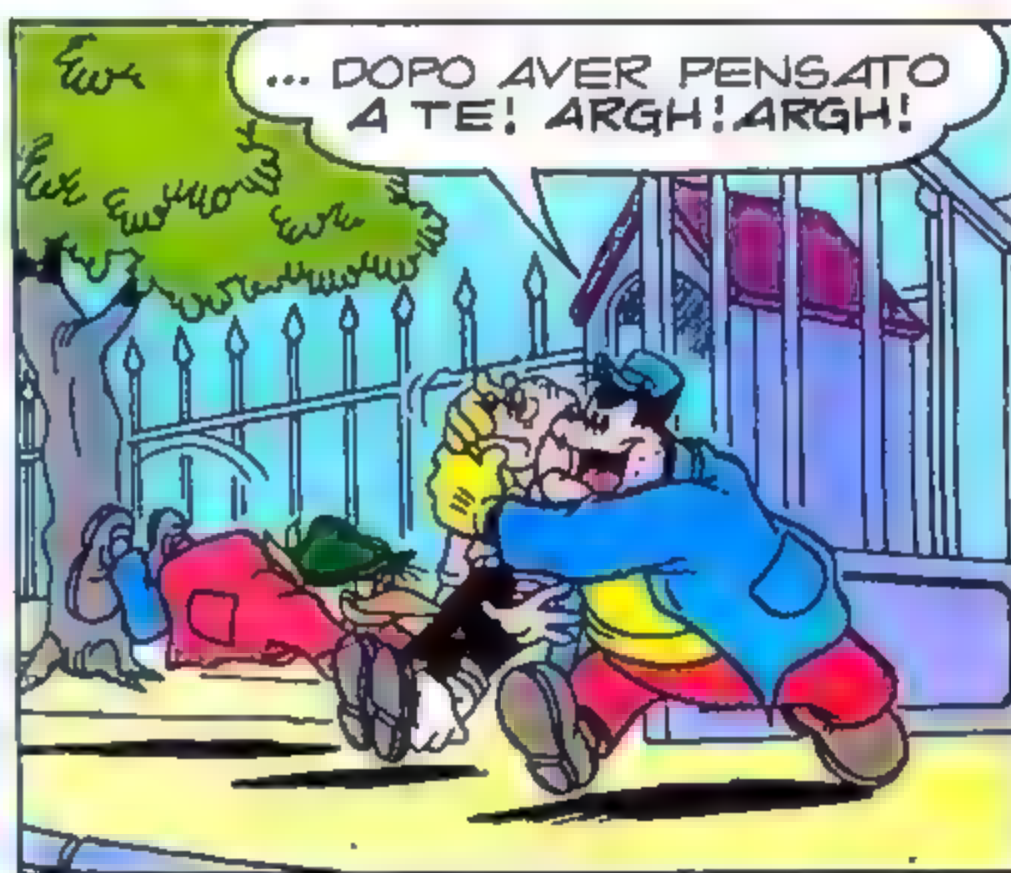


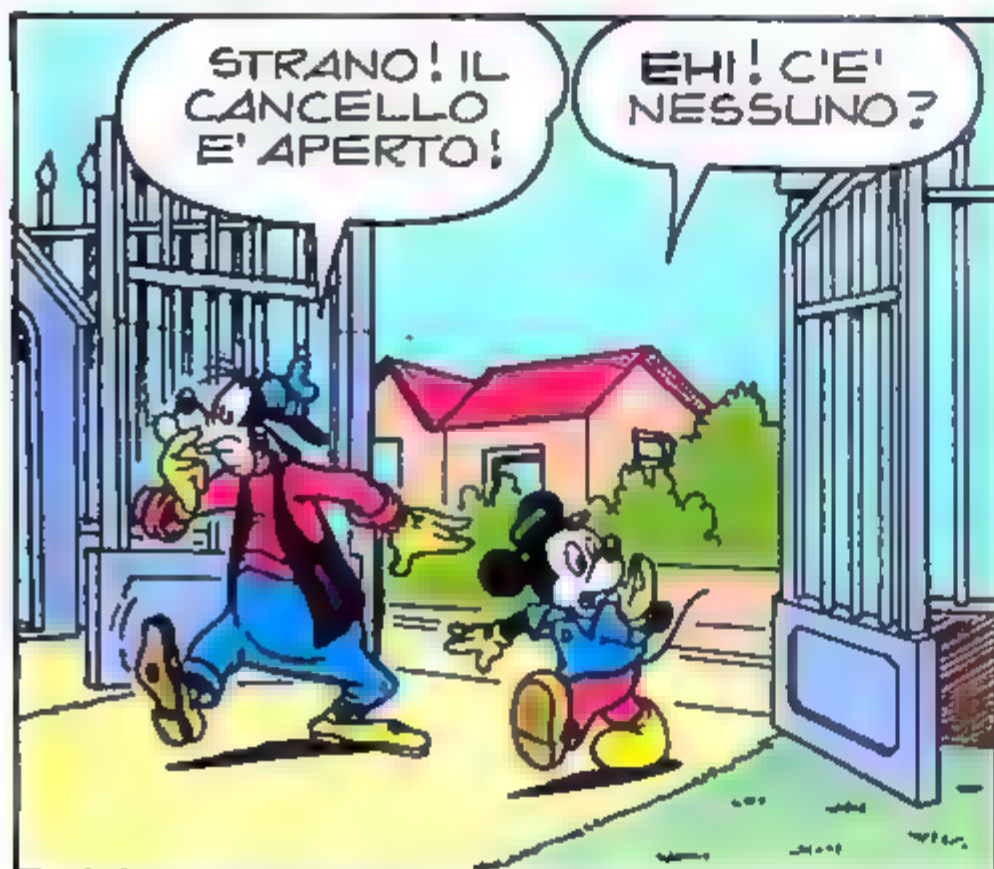




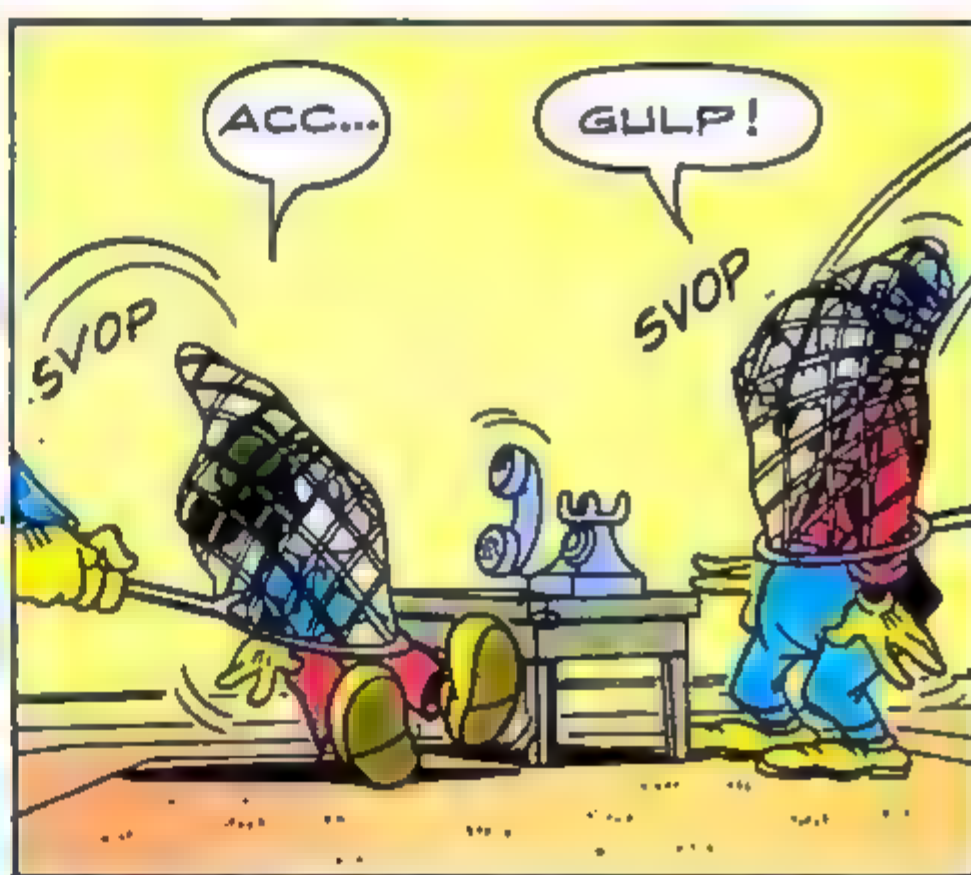


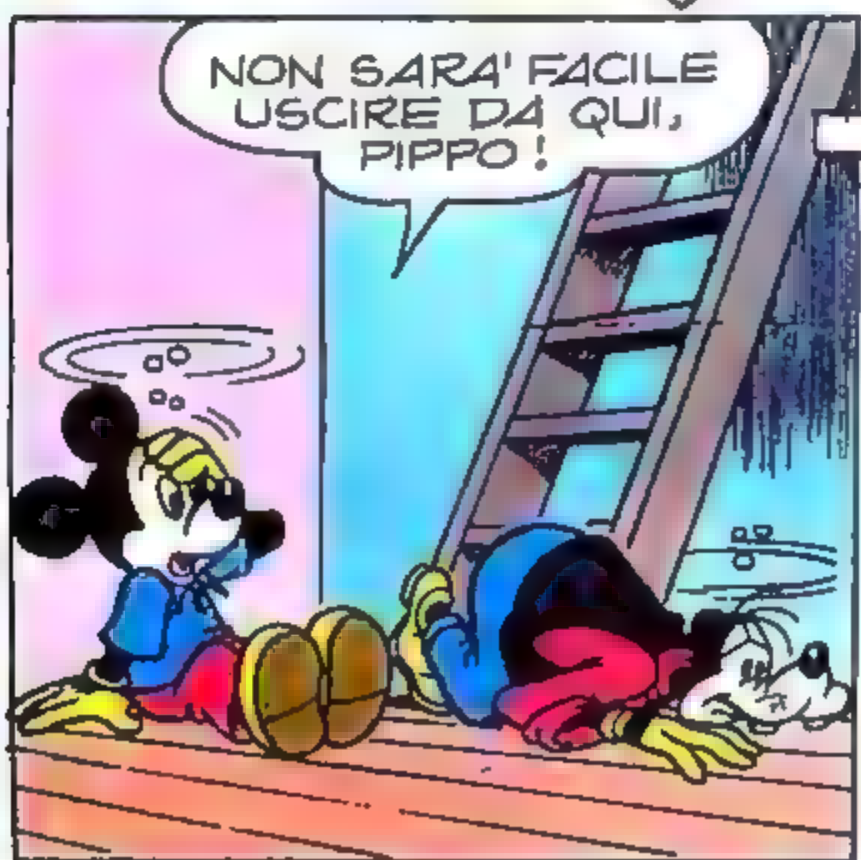
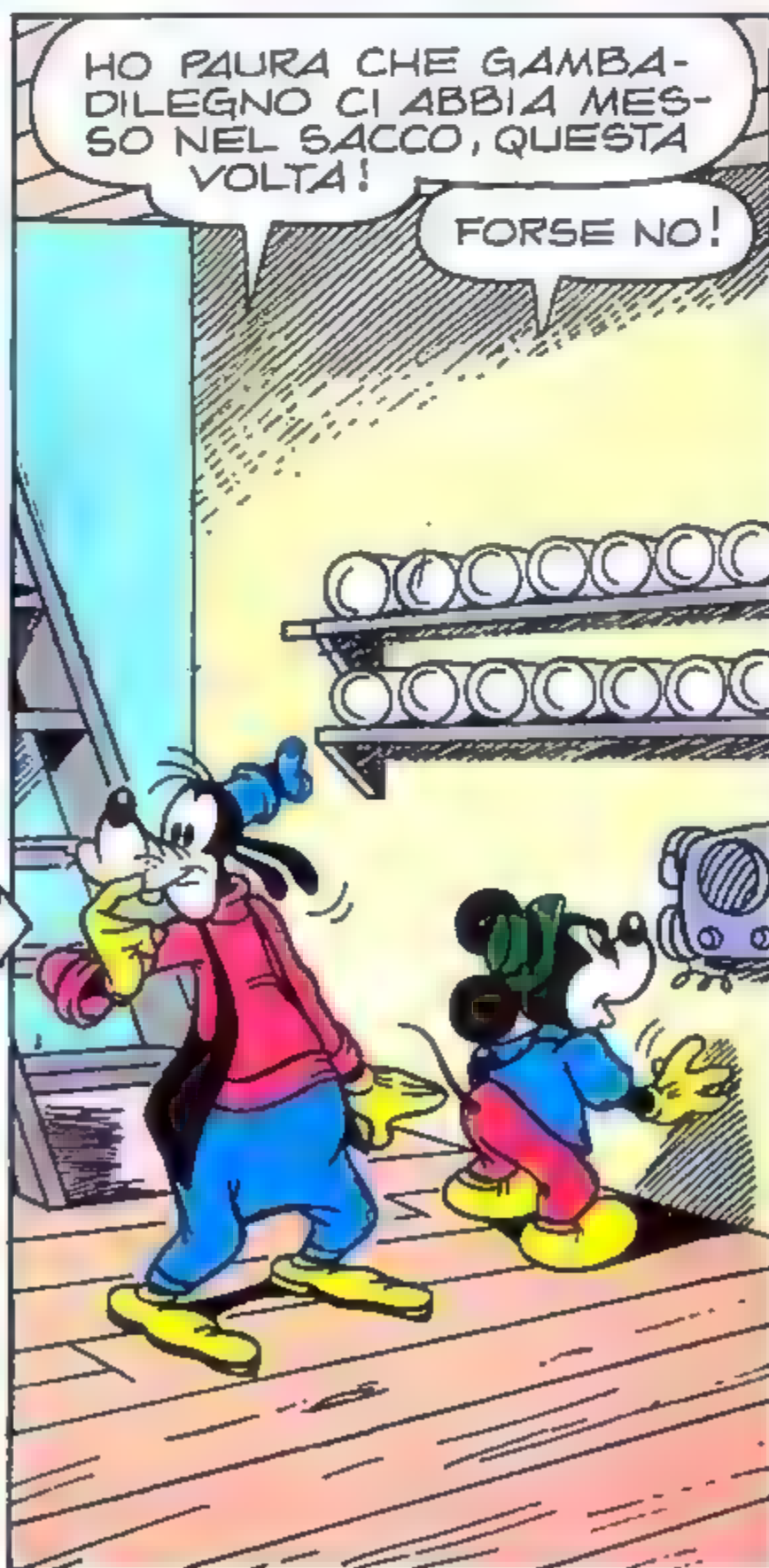
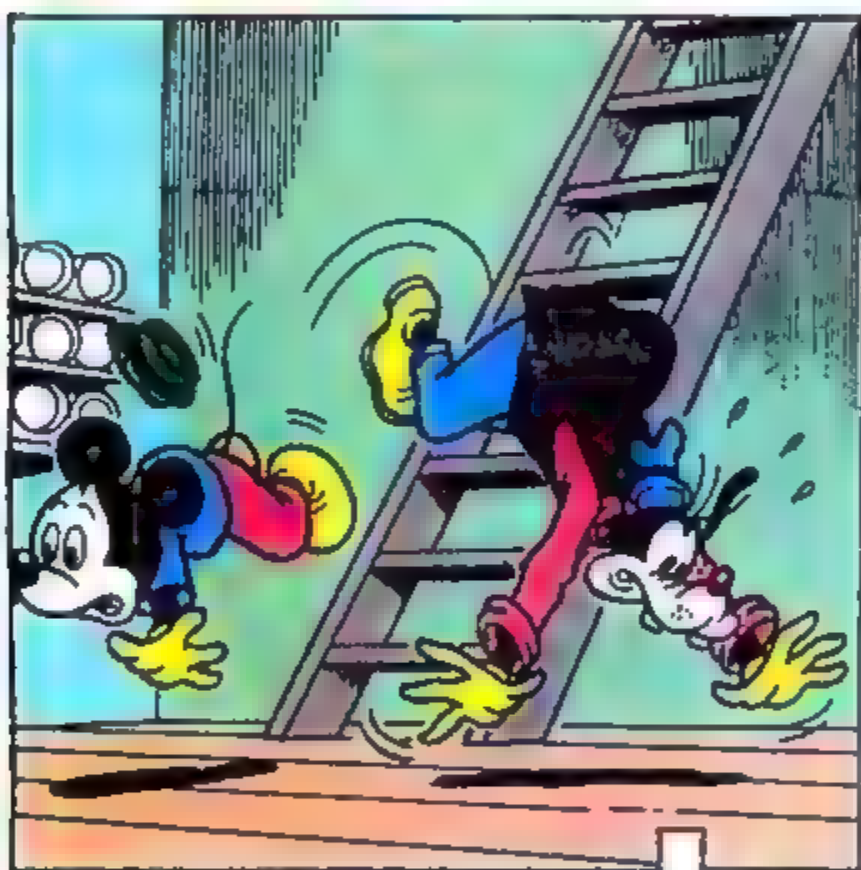




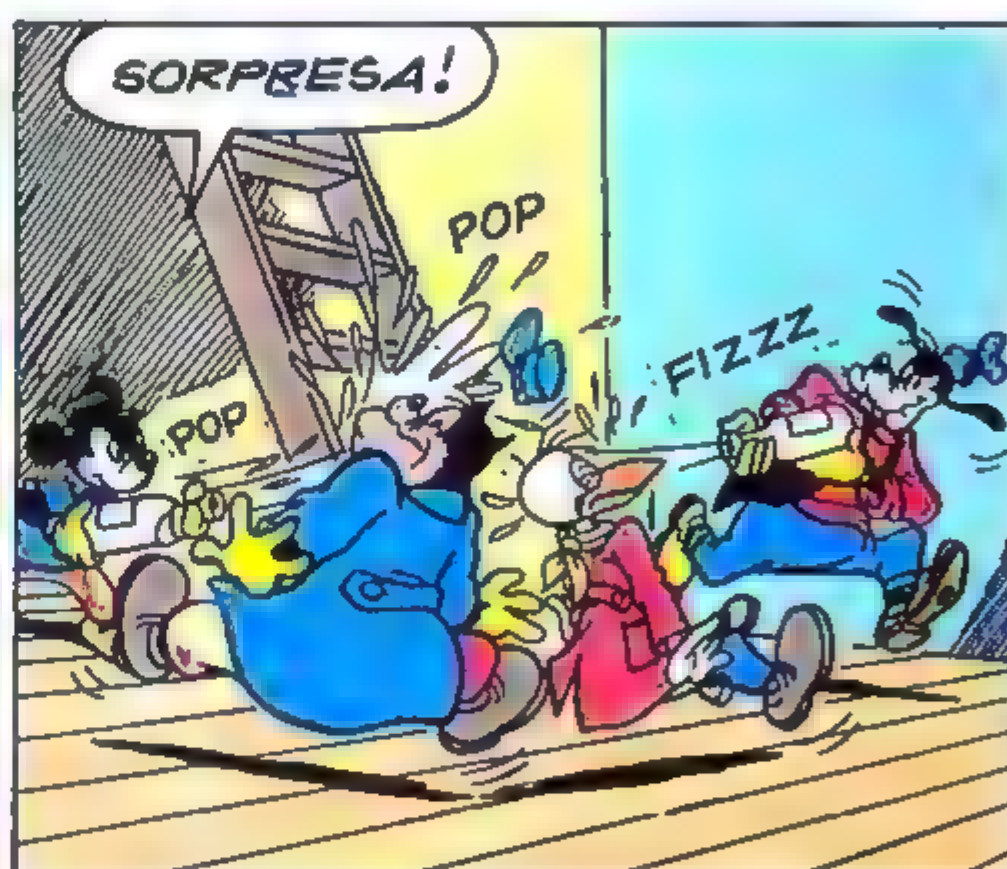


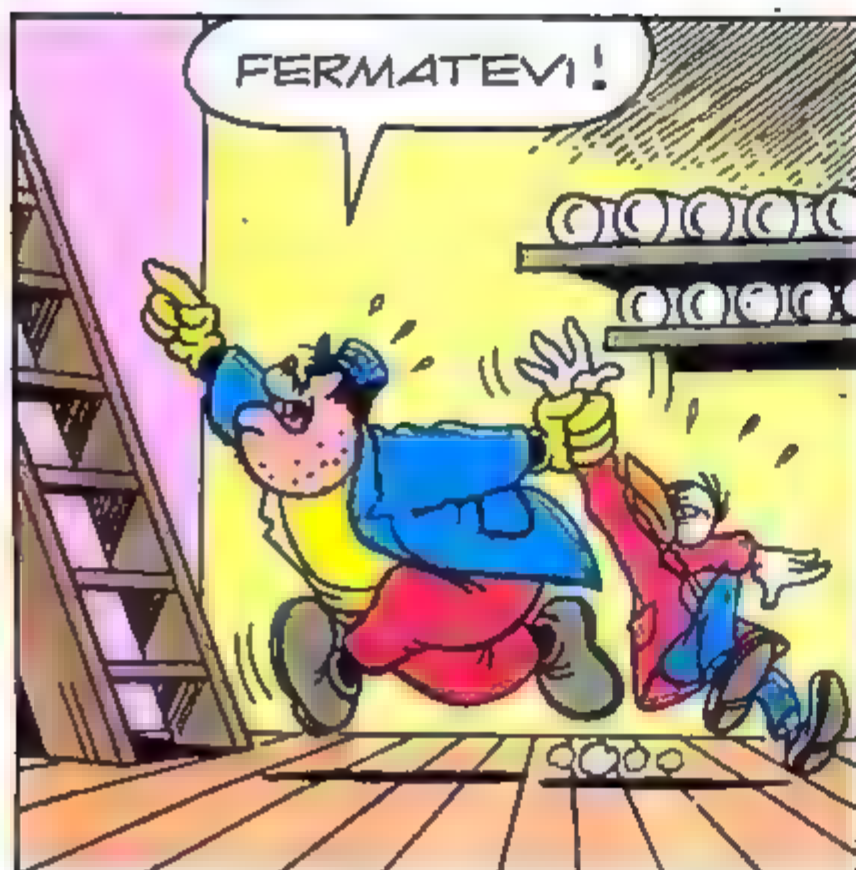


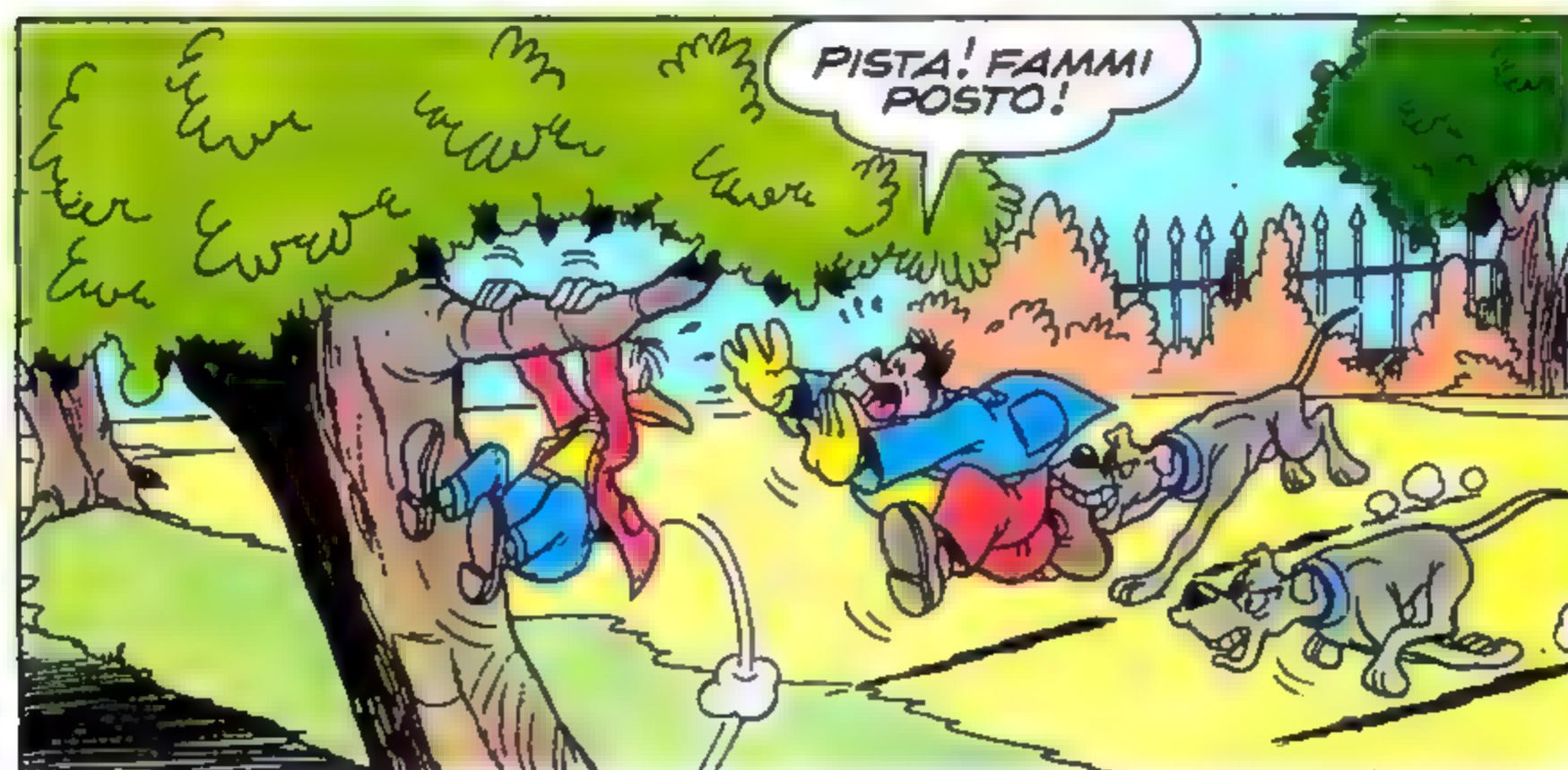
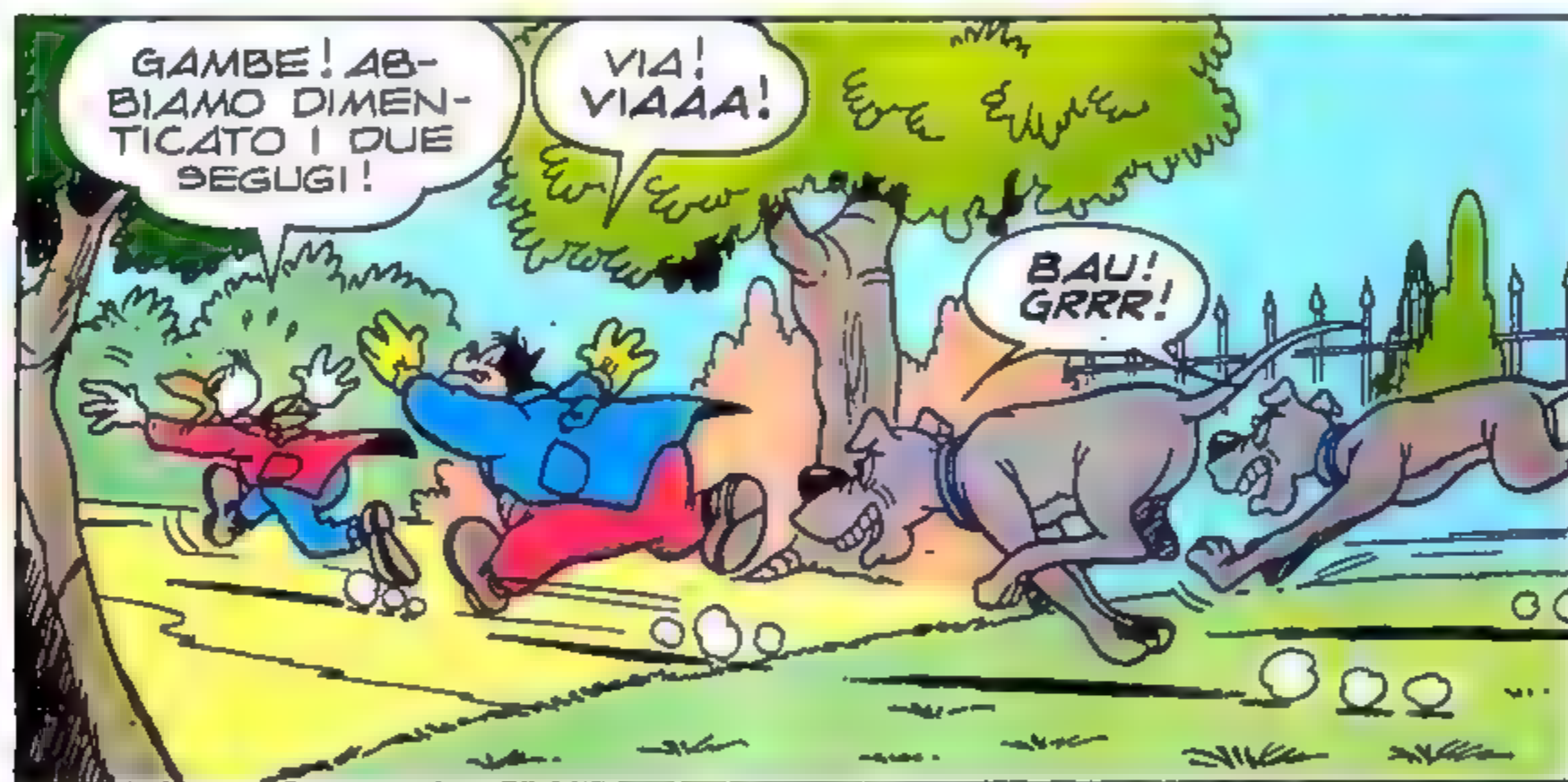


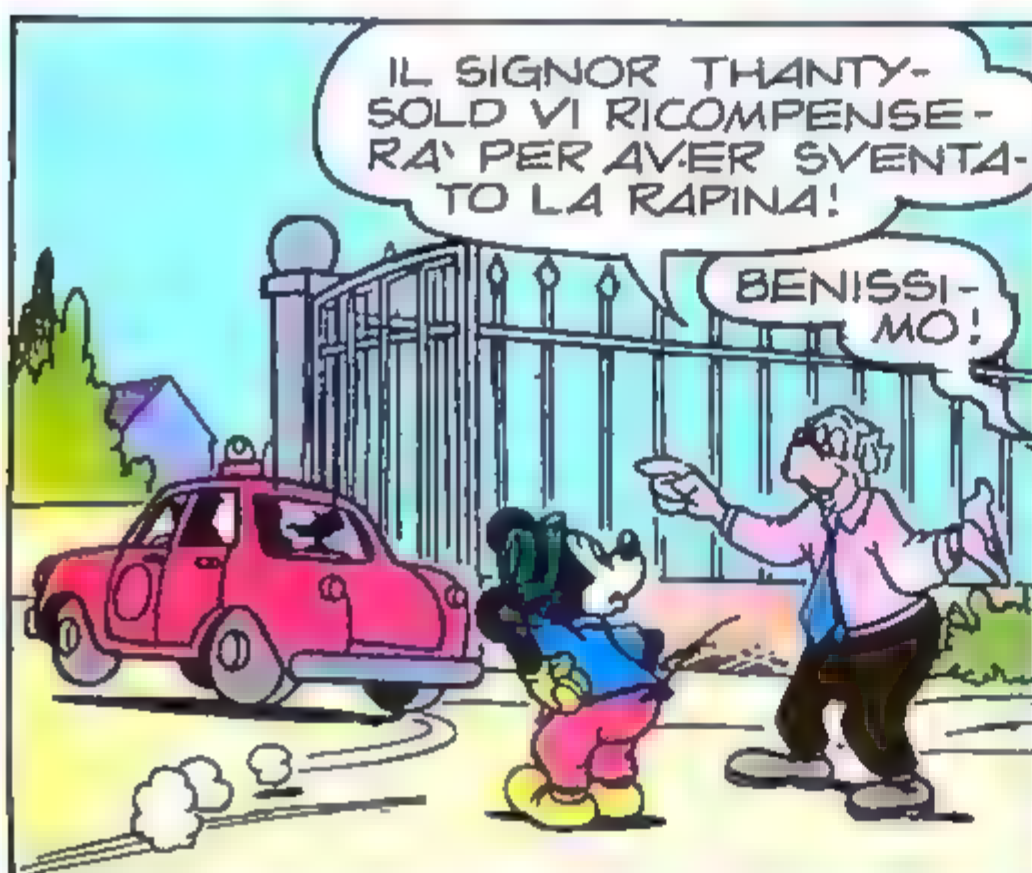
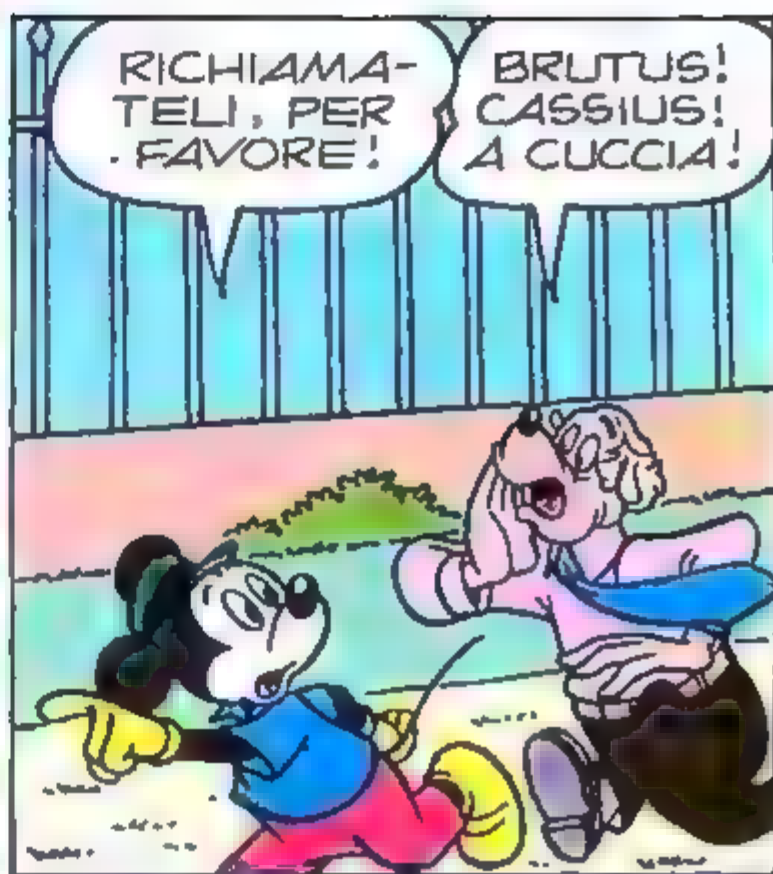












DAI A CHI AMI QUALCUNO DA AMARE



Non sono assolutamente incantevoli i Bamboli del campo incantato? Morbidoni, unici, ciascuno con la sua espressione e tutti uno diverso dall'altro, non chiedono altro che di farsi adottare... Quanto bisogno d'affetto in quegli occhini, quanta bellezza e tenerezza. Buffi, abbracciucchiosi,

morbidi e dolci... loro non aspettavano altro che te, da tanto tantissimo tempo. Bamboli maschio e femmina, pieni di lentiggini e fossette, hanno tutti il proprio nome il certificato di nascita e un certificato d'adozione. I bamboli sono incantati e incantevoli, adoranti e adorabili, non chiedono altro che di farsi adottare.



È un'esclusiva



Cabbage Patch, un bambolo da amare

PRONTO PER SA



AUT. MIN.

LIRE A BORDO?

GRANDE CONCORSO

IL CAPITANO TI ASPETTA!

Tente ha organizzato per tutti i ragazzi un concorso con premi favolosi!

Il primo è una crociera: 7 giorni in giro per il mare su una nave vera, una delle grandi navi Costa, per visitare le città più belle del Mediterraneo.

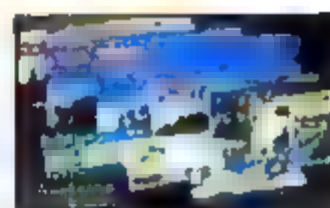
Per partecipare, vai dal tuo negoziante e scegli un gioco Tente. Insieme al gioco, lui ti darà il catalogo Tente. Leggi bene l'ultima pagina e scrivici subito!

Puoi vincere:

1 - Una crociera di 7 giorni nel Mediterraneo, insieme ai tuoi genitori, con una sosta a Barcellona per visitare la fabbrica Tente.

2 - Una consolle Atari e 10 cassette di videogiochi.

3 - La collezione completa dei giochi Tente e ancora centinaia di giochi.



TENTE

Giochi scelti da Mondadori

SE LO SAI RISPONDI

disegna l'Estate

400 PENNE PER VOI!

COME SI PARTECIPA

Questa settimana, amici, ecco a vostra disposizione 400 penne Waterman, un «classico» per scrivere le vostre cartoline delle vacanze o per disegnare la vostra estate! Per partecipare al più semplice e tradizionale gioco di Topolino, si fa così...

1) Procuratevi una cartolina postale o illustrata di uguale formato.

2) Indirizzatela a «Se lo sai rispondi» - Casella Postale 10570 - 20110 Milano.

3) Rispondete esattamente ad almeno due delle tre domande presentate nel tagliando in basso.

4) Scrivete esattamente e chiaramente il vostro nome, cognome, indirizzo com-

pleto di codice postale.

5) Ritagliate il tagliando con le risposte, incollatelo sulla cartolina.

6) Affrancate e impostate.

Tra tutte le cartoline che giungeranno entro il termine indicato e con almeno due risposte esatte, ne saranno scelte 400. I lettori favoriti dalla sorte saranno avvertiti direttamente al loro indirizzo.

I QUESITI DI TOPOLINO 1492

1. La prima penna stilografica fu inventata dal signor Waterman nel 1883 in America? ☐ sì ☐ no

2. La penna è una parte della freccia? ☐ sì ☐ no

3. Il pennecchio è un tipo di pennino da disegno? ☐ sì ☐ no

Inviare il tagliando con le risposte che ritenete esatte, in modo che giunga a destinazione entro il 13 luglio 1984.

Scrivete a: Se lo sai rispondi - Casella postale 10570 - 20110 Milano.

SE LO SAI RISPONDI

LE COLORATISSIME JIF WATERMAN



Jif di Waterman, l'ultima stilografica, ha bellissimi colori brillanti, una forma disinvolta e fa sembrare disegno la scrittura.

Jif è leggera, robusta, scorrevole e sicura. È una penna della Waterman, l'azienda che ha inventato la penna stilografica e che continua a essere all'avanguardia nel mondo. Jif si trova (nelle cartolerie) con inchiostro blu, blu notte, blu mar del Sud, nero, viola, rosso, verde, marrone e seppia, i colori esclusivi delle Jif Waterman.

disegna l'estate

Sono Jummy, sono tondo
il mio ranch è un finimondo.

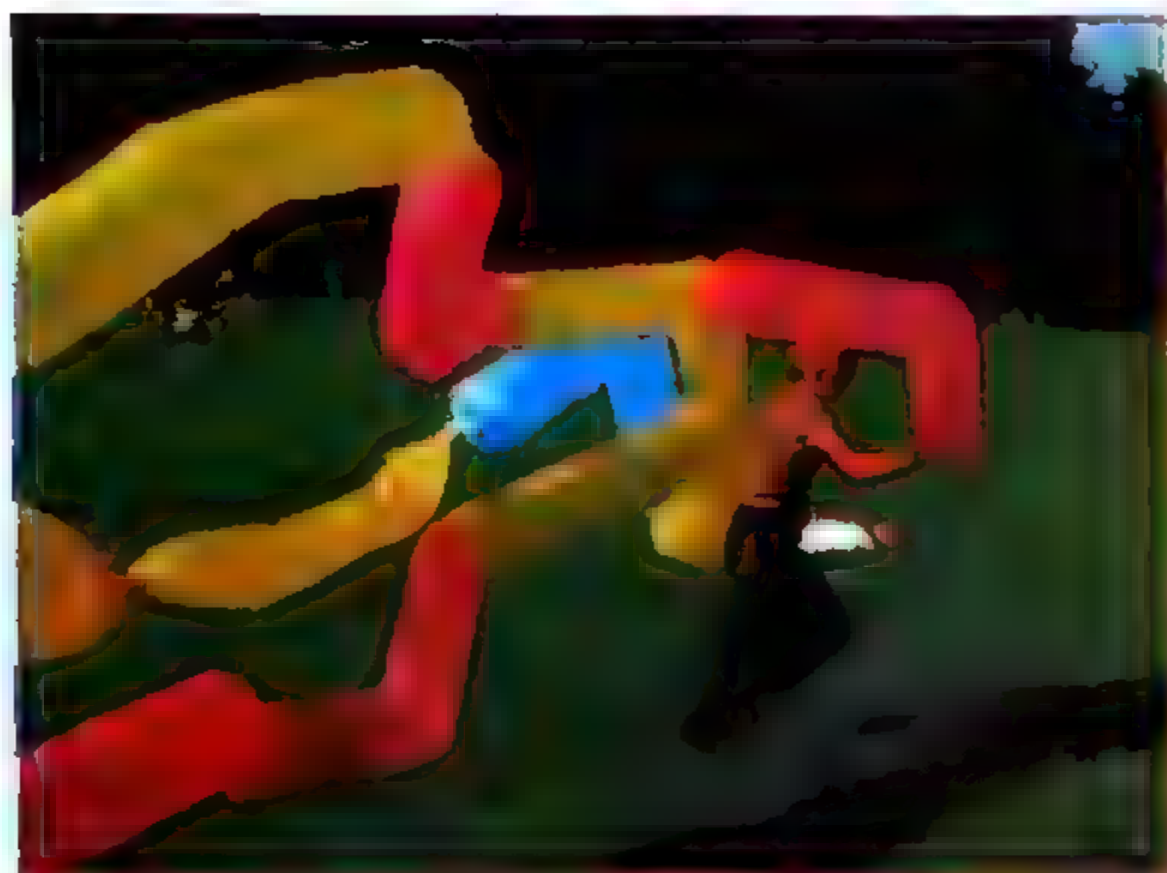


Jummy: il gioco tondo.



Sono stati inventati da un israeliano

Fantastici palloni



Forse anche i cari, vecchi palloncini hanno fatto il loro tempo. Un giovane israeliano, Doron Gazit, infatti ha inventato e lanciato sul mercato (naturalmente americano) i «suoi» palloncini. Per la verità, viste le misure, si tratta più che altro di... dirigibili. I palloni di Doron Gazit, infatti, possono essere lunghi da un minimo di tre metri a un massimo di 137 metri! Si possono piegare, attorcigliare, «spezzettare»... insomma sono l'ideale per giochi fantastici all'aria aperta. Gazit, che vive a Gerusalemme, incominciò a costruire palloni giganteschi già nel 1979. Due anni fa, però, decise di portarli negli Stati Uniti e per farli conoscere, ne

gonfiò un centinaio nel bel mezzo del Central Park. In pochi attimi fu attorniato dai ragazzini che giocavano nel parco di New York. E fu il successo... per Gazit e per i suoi palloni!

Per 38 ore al videogame: è campione

Ha giocato ininterrottamente per 38 ore con un videogame. Ignazio Russo, 18 anni, di Chivasso (Torino) ha conquistato, così, il titolo di campione italiano di durata con i videogame. A quanto pare il precedente primato italiano era di «sole» 26 ore. Ignazio Russo ha incominciato a giocare alle 14,30 del sabato e ha smesso soltanto alle 4,30 di lunedì, dopo aver totalizzato un punteggio astronomico: 95 milioni, 396 mila e 50 punti. Il neo campione, che durante il tour de force è stato assistito anche da un medico ed è stato «sostenuto» da un gruppo di amici, ha già dichiarato che vuole allenarsi per superare il record mondiale che è di 72 ore. Auguri!

Una vita per il basket



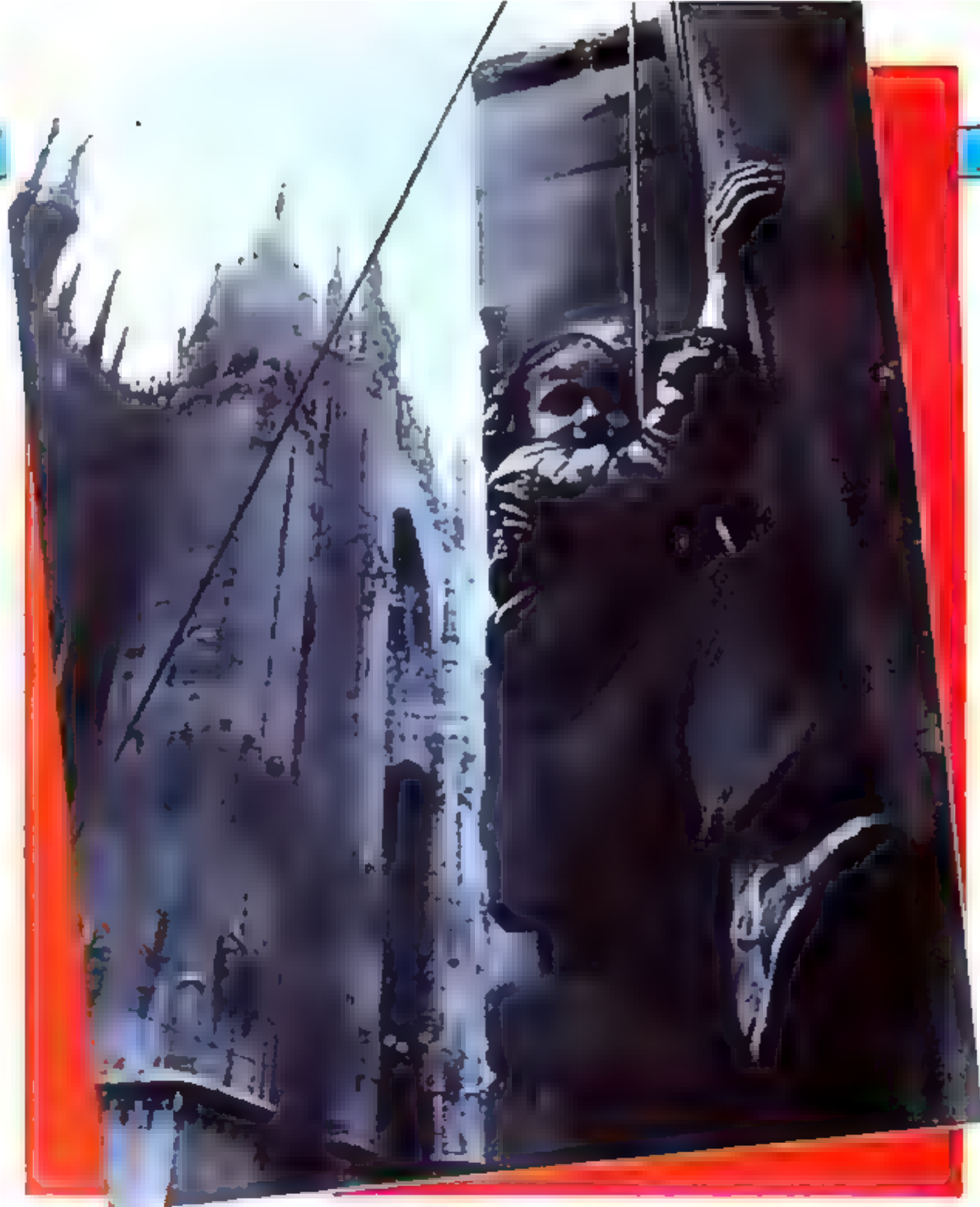
Sandro Gamba, 51 anni, milanese, da 38 anni (prima come giocatore e poi come allenatore) nel mondo del basket, ha ricevuto il premio Berloni 1983 «Chi per lo sport: il basket».

Il riconoscimento è andato al tecnico della nazionale per il suo impegno costante a favore di questo sport, il basket appunto, che in questi anni ha raccolto migliaia e migliaia di appassionati.

A 7 anni sull'Himalaya

Andrà molto in alto

Il suo nome è Myriam Cavenago, ha sette anni, e recentemente ha partecipato a una manifestazione di guide alpine che ha avuto luogo in piazza Duomo, a Milano. Myriam è un'appassionata scalatrice e, in settembre, farà parte di una spedizione che tenterà di raggiungere il Manaslu, una vetta himalayana. Nella foto Ansa, ecco Myriam mentre «scala» una parete in piazza Duomo.



Topolino gioca a tamburello

È ormai in pieno svolgimento il 1° Trofeo Topolino di tamburello, organizzato dalla Federazione italiana Palla Tamburello (Fipt), in collaborazione con il nostro giornale. Giovani campioni di tutta Italia si stanno già dando battaglia per le selezioni provinciali. La finale sarà a metà settembre. Il 1° Trofeo Topolino di tamburello si aggiunge al già lungo elenco di manifestazioni sportive organizzate in collaborazione con il nostro giornale.

Parole in allegria



Le
Patatine Fritte

Patatine fritte
allegre e croccanti
scritte sul di dietro
e parte sul davanti






*di Serge Bertino
Foto di Bertino /
Cousteau / Pellegrini*

A CAVALLO DI UN DELFINO





Nessuno vede il momento preciso in cui, sbucando da chissà quali abissi, emergono i dorsi grigi d'una ventina di delfini. Il soffio della loro respirazione riempie il silenzio dello spazio d'intorno. Le loro forme nuotano per qualche tempo in superficie, fendendo con forza ogni ondulazione del mare. Sono prigionieri dell'acqua che hanno ritrovato milioni di anni prima, quando abbandonarono le terre forse per una implacabile miseria alimentare.

Quanta disinvoltura nel loro procedere. Sembrano immobili eppure la velocità dei loro balzi è impressionante. È la coda che li spinge. Una coda orizzontale che si muove dall'alto al passo, e viceversa, simile a una pala originaria capace di appoggiarsi sull'acqua con forza e delicatezza. E ogni balzo è una necessità dovuta al bisogno di respirare dei loro polmoni. Poi si placano un poco e si spostano lentamente in gruppo compatto, quasi toccandosi l'un l'altro. Nascosti al centro del branco, i piccoli e le femmine più giovani. E tutt'intorno, i grossi e possenti maschi. Formazione di difesa che se ne va così sotto un cielo a tratti blu, a tratti grigio, ma sempre infinito. Sanno di dover nuotare per miglia e miglia prima di trovare di che alimentarsi. Più tardi nella giornata, quando dal cielo giungono sino ai loro sensi in allarme, segnali sconosciuti, forse dovuti al lento procedere del sole, diventano più vivaci, nuotano rapidamente e sembrano voler sfuggire alle onde. È il momento che scelgono per spiccare salti considerevoli, capriole aeree concluse con un precipitarsi di schiocchi e di rumori. Allora gli animali si sparpagliano e nuotano distanti l'uno dall'altro. Ma la direzione del loro andare è sempre la stessa. Solo quando scende la sera, un altro segnale li spinge ancora più al largo. E allora tornano a farsi gruppo compatto.

ALLA RICERCA DEL CIBO

E quando arrivano là dove il mare ha concentrato gli alimenti per la loro fa-



me, prendono a scendere verso le grandi profondità. Maschi, femmine, piccoli. Poi, magari a centinaia di metri sotto la superficie, scoprono con i loro strumenti naturali di ecolocalizzazione un banco di polpi, o di calamari o di sardine. In una vera e propria sinfonia di segnali ultra sonori che gli animali emettono nel buio agitando a destra e a sinistra il capo intelligente, scovano anche l'invisibile.

Ma giunge il momento in cui le prede finiscono. Allora c'è il ritorno verso un nuoto tranquillo, tra cielo e onde, alla ricerca di rive lontane. E quando i primi raggi del sole nascono tutt'intorno, nuotano verso gli orizzonti costieri.

Qui una nave laboratorio, equipaggiata con una incredibile serie di idrofoni (microfoni sottomarini) che servono a registrare tutti i segnali emessi dagli animali oceanici, si dirige verso il branco dei delfini. Sono ancora abbastanza distanti dalla prora della nave con cui

amano venire a giocare, ma dalle apparecchiature di bordo già si sentono.

LA «VOCE» DEI DELFINI

Dall'altoparlante infatti, collegato attraverso importanti decodificatori, arriva una serie di sibili lunghi e ritmati. Si ripetono ogni venti secondi. Sono segnali d'allarme probabilmente emessi da un solo animale. Durano circa trentacinque centesimi di secondo, poi finiscono e ricominciano di lì a poco. Ma dalla decina di idrofoni appesi sotto la chiglia della nave arrivano anche una serie di «tic, tac» molto nitidi. Hanno una frequenza di ripetizione di 6,5 secondi e sono segnali di riconoscimento. I delfini vogliono forse conoscere la forma della nave che naviga in mezzo a loro.

Ma come funzionano gli organi di emissione dei delfini? Se ne sa ancora molto poco. Pare che i suoni emessi si producano in due parti distinte del loro corpo: nel condotto laringeo e in quello nasale. Comunque, l'unica cosa certa è che il delfino possiede due organi di emissione perché può produrre simultaneamente sibili e klik ecolocativi. I sibili possono significare tante cose, ma pare servano soprattutto alla comunicazione tra gli animali. Si sentono in mare quando sono in gruppo come ora, e sono segnali d'allarme, di paura o di richiamo. I klik ecolocativi servono invece per riconoscere gli ostacoli e le prede. Dopo averli emessi, il delfino li riceve di ritorno grazie a una sostanza oleosa contenuta ai lati del capo e nella mascella inferiore. Il che significa molte cose, di cui la più importante è certamente quella relativa all'efficacia del cervello. Il cervello d'un delfino, infatti, non si comporta come quello di un essere senza discernimento. E proprio per cercare di capirne di più, gli studiosi che si trovano a bordo della nave laboratorio hanno deciso di catturare un delfino per sottoporlo a un elettroencefalogramma. Ma non è un'operazione molto semplice.

Pelorus Jack entrò nella leggenda

Cosa lega i delfini agli uomini, tanto da spingerli ad abbandonare i loro simili e, certe volte, a rinunciare alla libertà? Difficile dirlo.

Eppure, sono moltissimi gli esempi di delfini che hanno deciso di vivere le loro vite vicino all'uomo. Il più famoso fu Pelorus Jack, un delfino che verso la fine dell'Ottocento accompagnava, e lo fece per 24 anni, tutte le navi che passavano per lo stretto di Cook che separa le due isole principali che formano la Nuova Zelanda.

Jack nuotava davanti alla prua, si strofinava lungo la chiglia saltando fuori dell'acqua e tuffandosi subito dopo, come se volesse intrattenere i viaggiatori che seguivano quella rotta soltanto per vedere lui, Pelorus Jack.

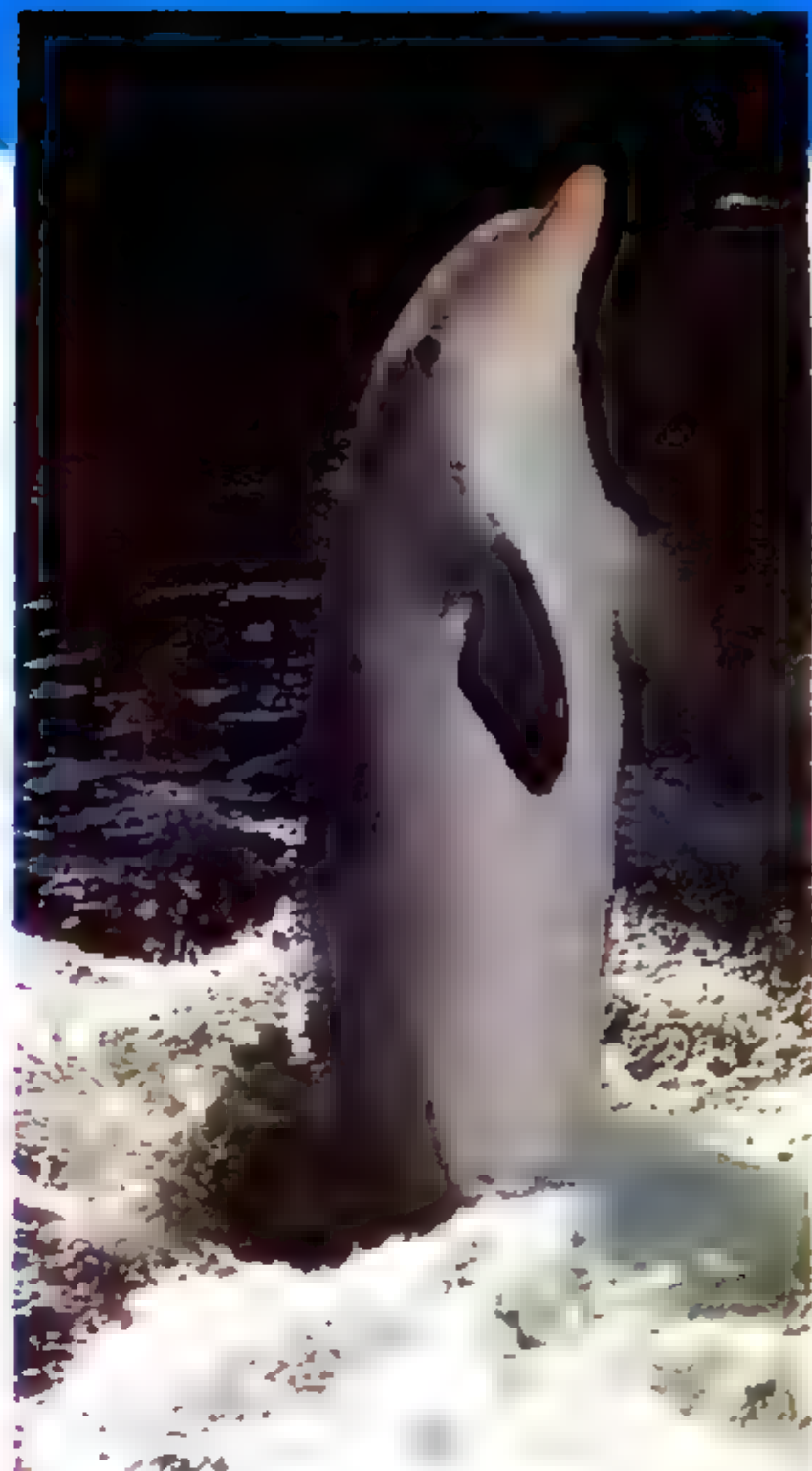




Dolly e le sue amiche

Un caso recente e clamoroso di amicizia fra delfini e esseri umani, ha come protagonista Dolly, un delfino che era stato addestrato dalla Marina militare americana e, poi, lasciato libero.

Dolly non scelse la via dell'oceano, ma si rifugiò in uno dei mille canali della Florida meridionale finché trovò un pontile al quale affacciarsi. Era il pontile di casa Asbury. Qui, con padre e madre, abitavano Kelly e Tina, due ragazzine di otto e dieci anni. Le due ragazzine e Dolly (era una femmina lunga più di due metri e di duecento chili di peso) divennero amiche inseparabili e grandi compagne di giochi.



IL «SEQUESTRO»

Nella delfiniera, che si protende sulle onde simile a un balconcino fuori pro-
ra, è appostato il ramponiere. Attende
che i delfini vengano, come sempre, a
giocare sotto di lui. E quando lo giudi-
ca opportuno, lancia una pinza specia-
le a forma di U, che deve essere piazza-
ta davanti all'animale. Un sacco di rete
è trattenuto alla pinza con alcuni fili.
Spingendolo, il delfino rompe i fili e si
trova in trappola. In quel momento en-
trano in scena i sub che si gettano tra
le onde per mantenere il delfino in su-
perficie ed evitare che il peso della
trappola lo trascini sotto, con rischio di
soffocamento. Poi lo depositano su
una specie di barella che la gru di pop-
pa cala in acqua e alla quale viene fis-
sato con speciali cinghie, così che non
si possa ferire agitandosi.

Appena a bordo, è deposto in un'appa-
sita vasca e un ricercatore gli sommini-
stra, con un'iniezione, un cardiotonico.

Tutt'intorno voci e rumori. È impossibile non sentirsi colpiti dalla bellezza di questi mammiferi. Hanno una linea superba. Dopo averlo ricoperto, perché non prenda freddo a causa della relativa immobilità, gli viene posto un casco speciale sul capo che comporta elettrodi e circuiti elettronici.

Allora, tutti si dirigono verso l'oscillografo che deve fornire la registrazione grafica relativa ai fenomeni elettrici del cervello dell'animale. Questi fenomeni dimostreranno che il delfino non si comporta come una macchina e proveranno che il delfino sembra fare quello che vuole l'uomo.

IL RITORNO A CASA

Intanto, al largo, in un luogo inventato dal crepuscolo, passa un branco di delfini. Il capo avanza veloce e i segnali che emette gli servono per il momento solo a constatare la compattezza del gruppo che lo segue. E le risposte che riceve sembrano, per chi potesse udirle in quel preciso momento, un intrattenimento di voci acute che forse tentano di tradurre sensazioni inesprimibili. Quindici animali. Oltre al capo branco, quattro maschi, cinque femmine e cinque giovani nati da poche settimane. Tutti vanno tenendosi molto stretti l'uno all'altro, quasi temessero qualche cosa. Sanno che uno di loro manca da alcune ore all'appello sonoro del capo branco. Forse si chiedono perché gli uomini l'hanno catturato. Ma se questo interrogativo esiste è destinato a rimanere senza risposta. Eppure in quello stesso momento, terminati gli esperimenti elettronici, gli uomini della nave-laboratorio rimettono in acqua il delfino. Così incomincia una strana rincorsa tra le onde. Poi, dopo molte ore, nella notte profonda il ritrovamento. È stupefacente vedere come di colpo la solitudine buia delle onde sia percorsa da tutto il gruppo, i cui componenti balzano in aria, nuotano, volano quasi intorno al compagno che ha fatto ritorno dal mondo dell'uomo.



CALIPPO

BRIVIDO FOLLE ALL'ARANCIO

AL LIMONE E
ALLA COLA





ALIPPO

IPPO
IPPO

Eldorado

Florida

ATALA UNO, E SEI A CAVALLO.

Atala uno è presentato
nelle versioni:

Ruote raggi, sella corta:

RP (pedali) L. 688.000

RK (Kickstarter) L. 658.000

Ruote lega, sella corta:

LC (Kickstarter) L. 773.000

Ruota lega, sella lunga:

LL (Kickstarter) L. 828.000

LL2M (bimarcia automatico)
L. 910.000

Prezzi comprensivi di IVA
e collaudo (escluso Isole).



Atala uno

Richiedete materiale illustrativo a:

Atala. Officine Meccaniche C. Rizzato & C. SpA

Via Venezia, 29 - 35100 Padova

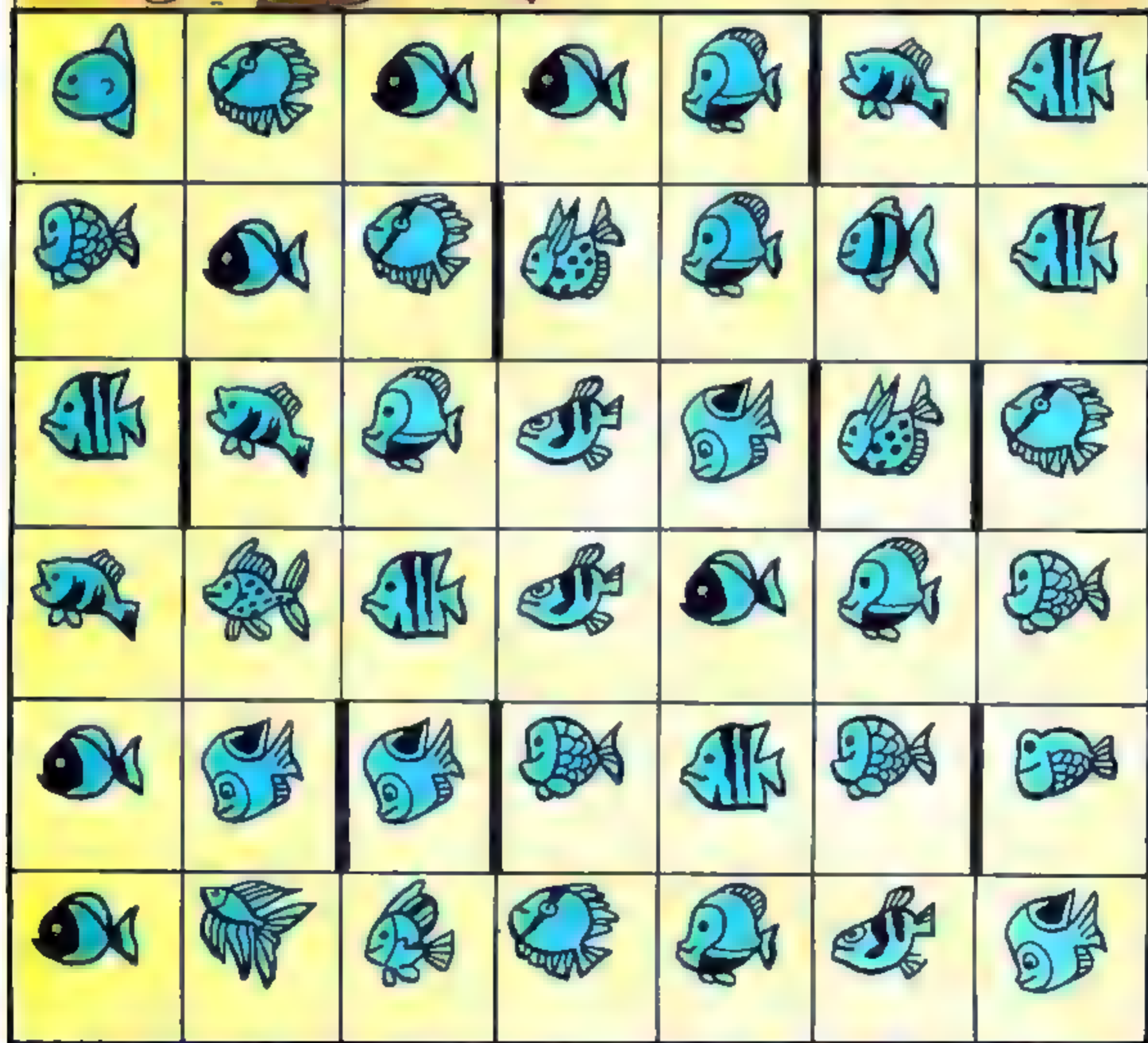
i Giochi DELLE VACANZE

CODICE SEGRETO

Nelle righe in alto sostituite i pesci con le lettere mancanti. Otterrete il codice per decifrare un «pensiero» di Qui, Quo, Qua. A pesce uguale lettera uguale.



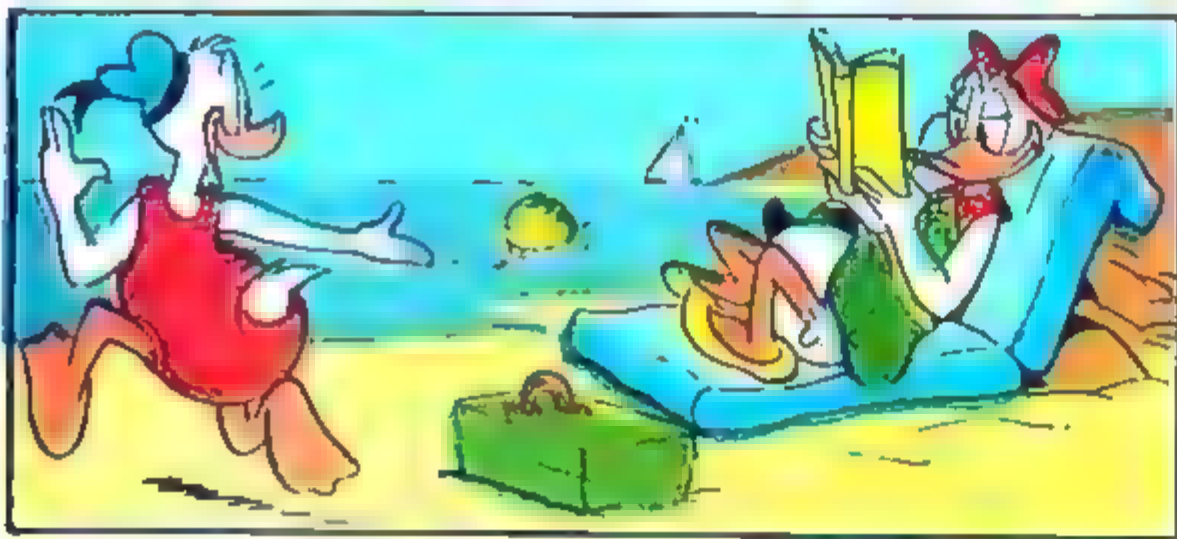
Le soluzioni sono a pag. 76



i Giochi DELLE VACANZE

LE DIFFERENZE

Questi due disegni sono apparentemente identici. In realtà hanno 9 differenze. Quali sono?

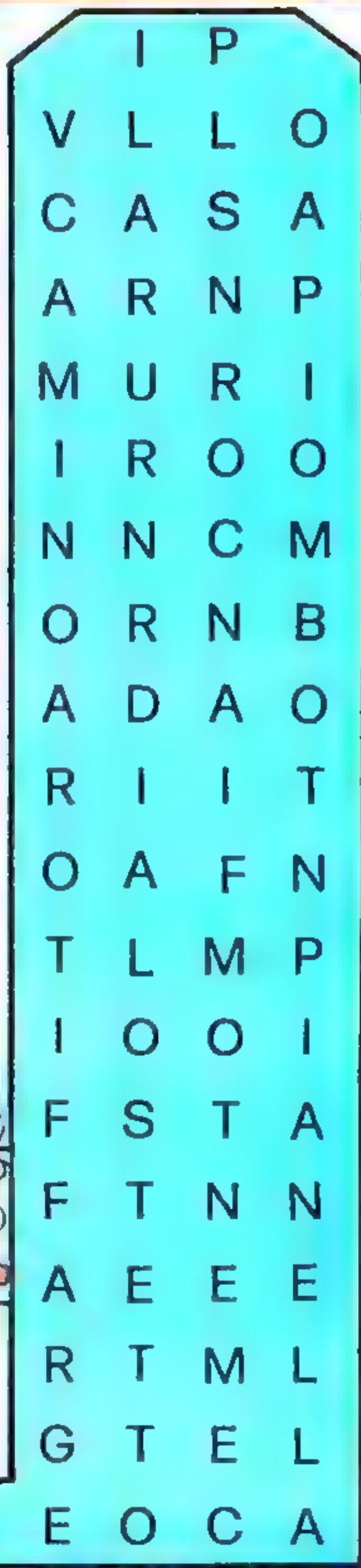
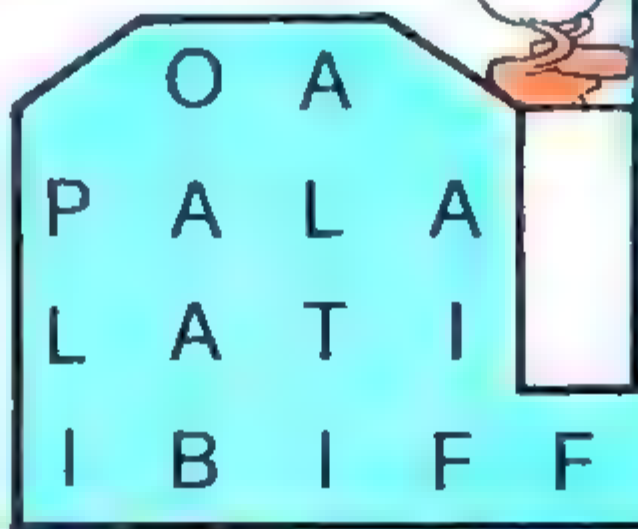


L'ARCHITETTO

Cancellate verticalmente, orizzontalmente o diagonalmente (nei due sensi) le parole elencate. Resteranno le lettere che formeranno il nome dell'architetto che ha costruito il più alto grattacielo milanese.

ALI
ALTI
ARCO
BIFFE
CAMINO
CASA
CEMENTO
FIANCO
FILO
GRAFFITO
LATI

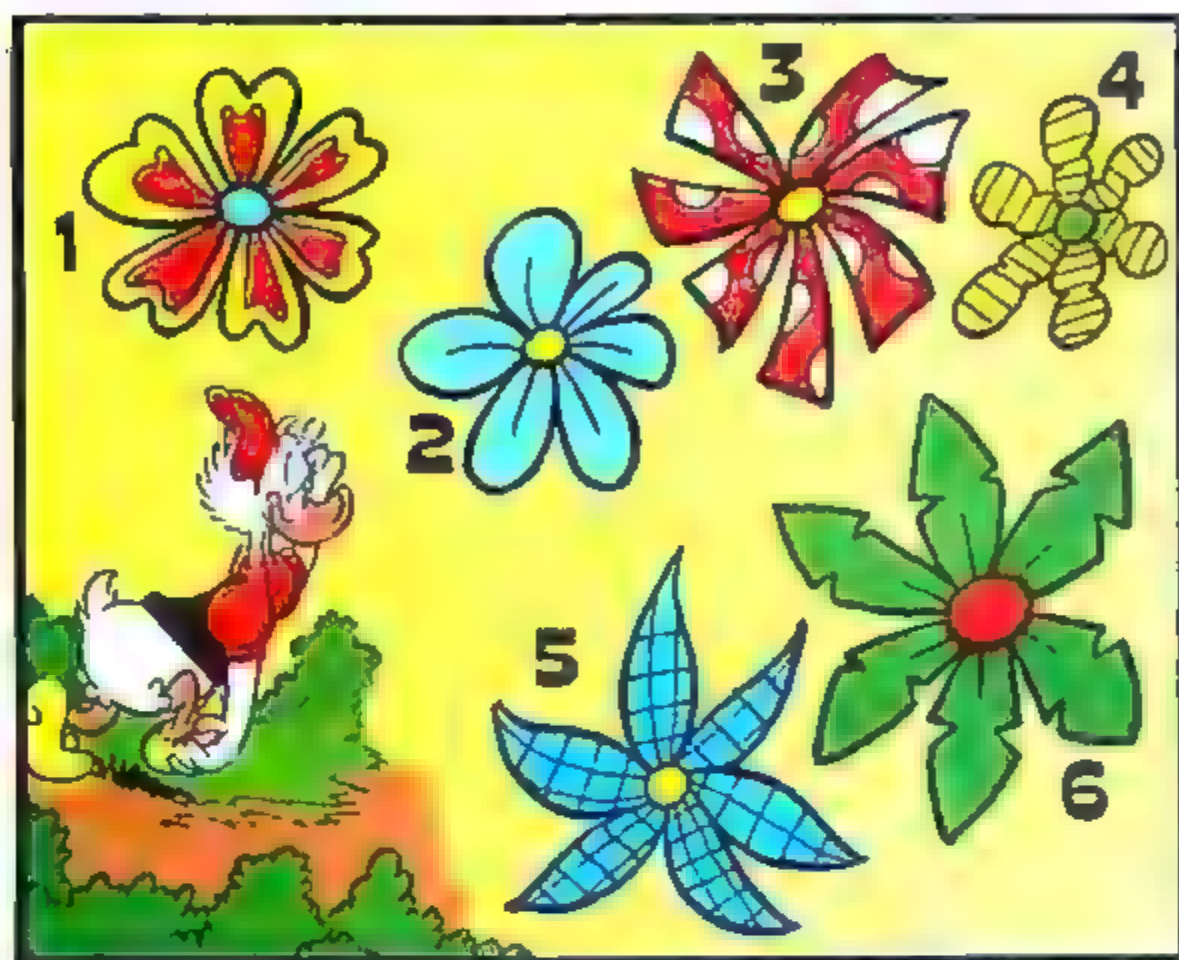
MURI
NIDO
PALA
PIANELLA
PIOMBO
RAMI
RENA
RURALI
SOLAI
TETTO
VANI



i Giochi DELLE VACANZE

I FIORI


Un fiore va scartato perché privo del particolare che, invece, accomuna gli altri. Quale?



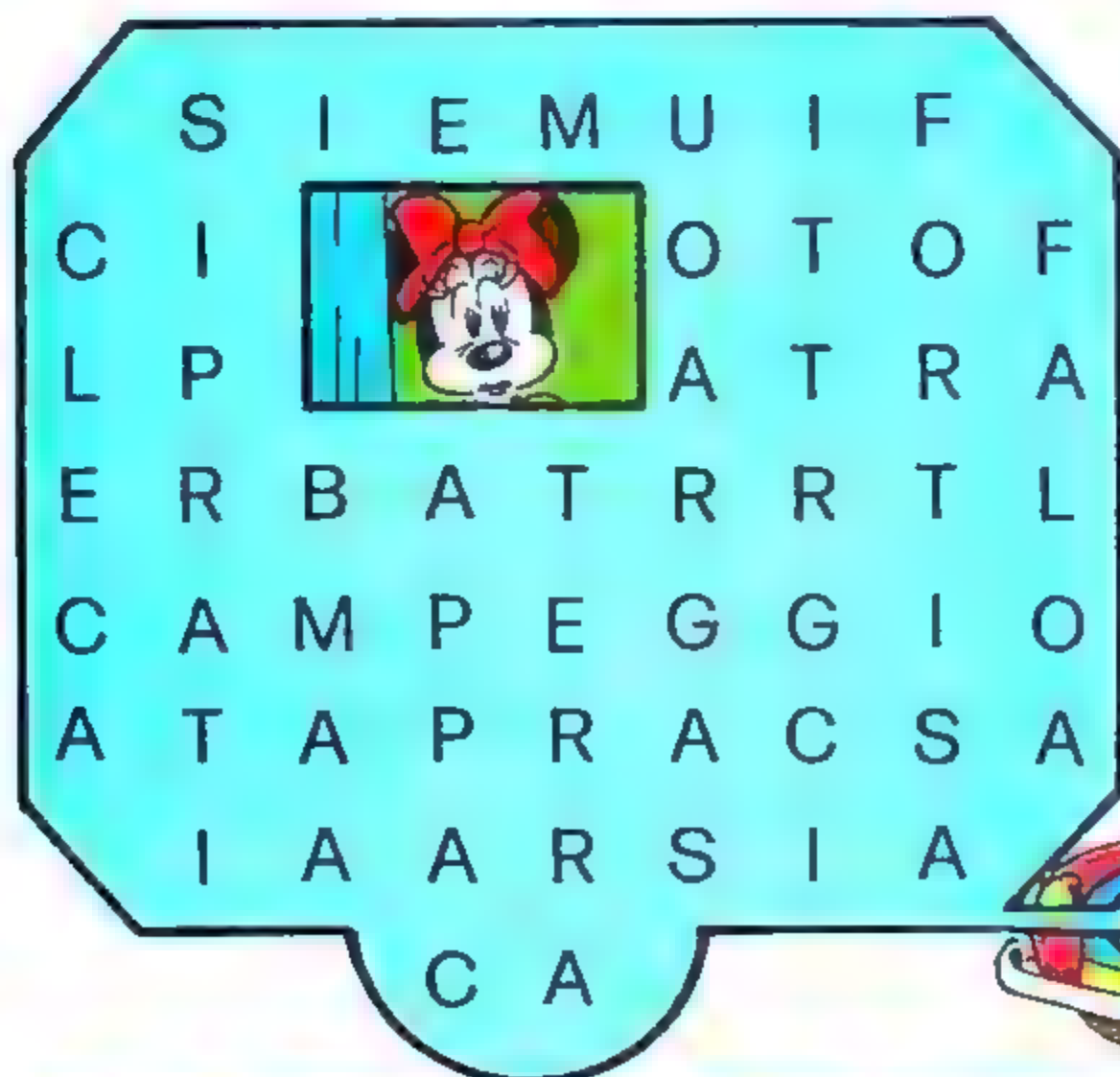
IL GUADAGNO

Quanti dollari guadagna Rockerduck in un solo secondo?

12 : 2		
		x 7
	- 5	
+ 3		



L'ISOLA



Cancellate verticalmente, orizzontalmente o diagonalmente (nei due sensi) le parole elencate. Resteranno delle lettere che formeranno il nome dell'isola che stanno visitando Minni e Topolino.

APERTO - ARIA - CAMPEGGIO - CAPPA - ERBA - FALÒ - FIUME - FOTO - GAS - ORTI - PRATI - SCARPATA - TERRA.



i Giochi DELLE **VACANZE**



LA MASSIMA

1	E	V				V	I
2	V		E			A	T
3			N			M	P
4	I	A	G				I
5	L					T	O

Completate gli spazi vuoti delle cinque righe orizzontali con le definizioni date. A soluzione ultimata, si potrà leggere una massima.

DEFINIZIONI: 1. Né miei, né tuoi - 2. Possono essere curative, o aromatiche - 3. Si rendono solo ai grandi - 4. Il... colore delle giornate tristi - 5. Così tutto va... oltre!

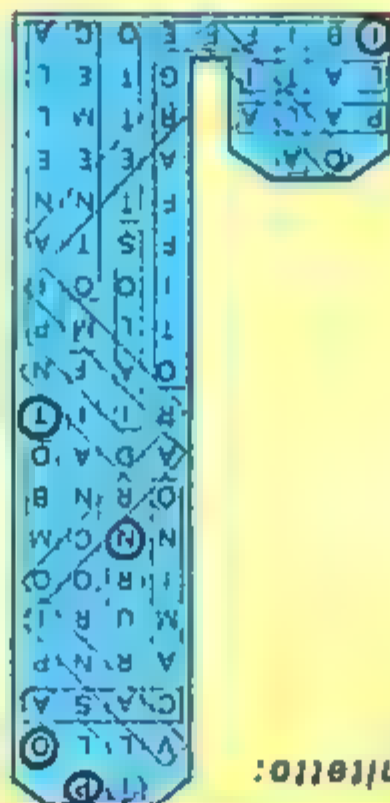
SOLUZIONI

LA MASSIMA
Se vuoi vivere beato, non rimpiangere il passato!



L'ISOLA è la SICILIA

IL QUADRATO: $12 : 2 (6) \times 7 (42) - 5 (37) + 3 = 40$.



L'architetto: PONTI.

I FIORI
Va scartato il fiore 3 perché ha sette petali, mentre tutti gli altri ne hanno sei.

LE DIFFERENZE
Le differenze sono: 1) berretto Pa-perino, 2) la sua mano destra, 3) la sua gamba sinistra, 4) cestino, 5) vela, 6) scarpa sinistra Paperina, 7) il suo gonnellino, 8) libro, 9) schiena del materasso.

CODICE SEGRETO
Il pensiero di Qui, Quo, Qua è: Città, monti, lago o mare: l'importante è non studiare.



Comunicato agli abbonati

"Tanti e tanti auguri di felici e divertenti vacanze insieme a TOPOLINO".

La rivista giungerà puntualmente ovunque Lei deciderà di trascorrere le vacanze estive. Utilizzi questo tagliando e lo invii a:
Mondadori Abbonamenti - Servizio Vacanze - Casella Postale 1833 - 20101 Milano
almeno 20 giorni prima della partenza.

Spediremo la rivista all'indirizzo estivo per il periodo desiderato; al termine riprenderemo automaticamente gli invii al Suo indirizzo abituale.

Nello spazio bianco qui a sinistra incoll per cortesia l'etichetta con la quale ora riceve la rivista.

SCELTA 5

Data prevista della partenza _____

Data prevista del rientro _____

Nel periodo indicato inviatemi TOPOLINO 007 al seguente indirizzo:

COGNOME _____ NOME _____

PRESSO _____

Via _____ N. _____

Città _____

Prov. _____ CAP _____

Data _____ Firma _____

REBUS

Frase (1,4,9)

SOLUZIONE

REBUS: lento SC all
G & RO = LENTE
SCALIGERO.



GRAND PRIX

SI SCATENA

★★★★ LE GARE



1/7	Veneto	Verona
15/7	Toscana	Catania
15/7	E. Romagna	Cesenatico
23/9	Campania	Salerno
7/10	Puglia	Brindisi
14/10	Lazio	Guidonia
21/10	Sicilia	Palermo
Finale novembre		

La Bianchi si riserva di apportare eventuali modifiche

LA GRINTA BI.MX
NATURALMENTE SU
RETEQUATTRO



PEPERONCINO
GREEN SPORT

MPA
CASCI

Il casco Bi.M.X e l'abbigliamento da competizione sono in vendita in tutti i concessionari Bianchi. Trovi gli indirizzi sulle pagine gialle.

TANGHIBI.MX

A COMPETIZIONE



Circonvallazione Cristoforo Colombo
Ang. via T. d'Avico

Area Sportiva Comunale - Villaggio
Soc. A.S. 1980

Via Mazzini
Borgo Polignone

Località da definire

calendario.



La Bianchi ai futuri campioni del Grand Prix Bi.MX ricorda che tutte le gare sono gratuite. Se non vi siete iscritti con il coupon o il giorno prima, potrete farlo direttamente sul campo entro le 11 del giorno di gara. Proverete la pista prima della competizione e collauderete la bici, il casco, i guanti offerti in uso dall'organizzazione. Portate con voi solo jeans, maglietta a maniche lunghe e scarpe da ginnastica. Per tutti i futuri campioni è previsto un servizio ristoro con Ovomaltina e Cioccovo.

L'organizzazione tecnico sportiva del Grand Prix è affidata al Centro Sportivo Italiano.

I nuovi campioni riceveranno splendide coppe e numerosissimi premi tra cui i Grintosissimi Zainetti della LeSportsac.

Attenzione: compilate questo tagliando in ogni sua parte e inviatelo subito a Topolino, sarete tra i primi iscritti al Grand Prix.

Volete saperne di più?

Telefonate direttamente alla Bianchi Servizio Corse Bi.MX 010/54.98.430.



Bianchi
Bi.MX

**La grinta del cross
con la forza dei tuoi muscoli**

Entra con Topolino nelle competizioni Bi.M.X

Compila e spedisce a: Arnoldo Mondadori Editore,
redazione di Topolino 20090 Segrate - Milano

Nome _____

Cognome _____

Età _____ Sesso _____ Tel. _____

Via _____ C.A.P. _____ Città _____



— Ehi, tu! Niente animali in spiaggia!



— Mi spiace, ma dovete eleggere la reginetta di Isidoro altrove!





— Se volevi sbafarti tutta la nostra minestra, non era necessario che ci mettesti un osso sporco di terriccio!



— Vedo che stai collezionando cartelli di divieto!



— Ho sentito che avete litigato con la mascotte della squadra!

● — Da piccolo ho avuto un trauma...
— Io, invece, un cavallo a dondolo!

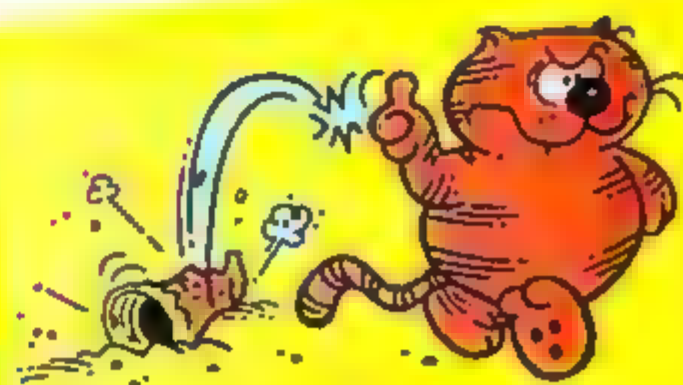
● Il mugnaio finì in galera. Fu colto... con le mani nel sacco!

● — Plerino, qual è il monte più importante d'Italia?
— Il monte premi del Totocalcio, signora maestra!

● Il colmo per un droghiere: essere tutto pepe!



— Pubblicità! Il vero cibo per gatti è solo Peregatti!



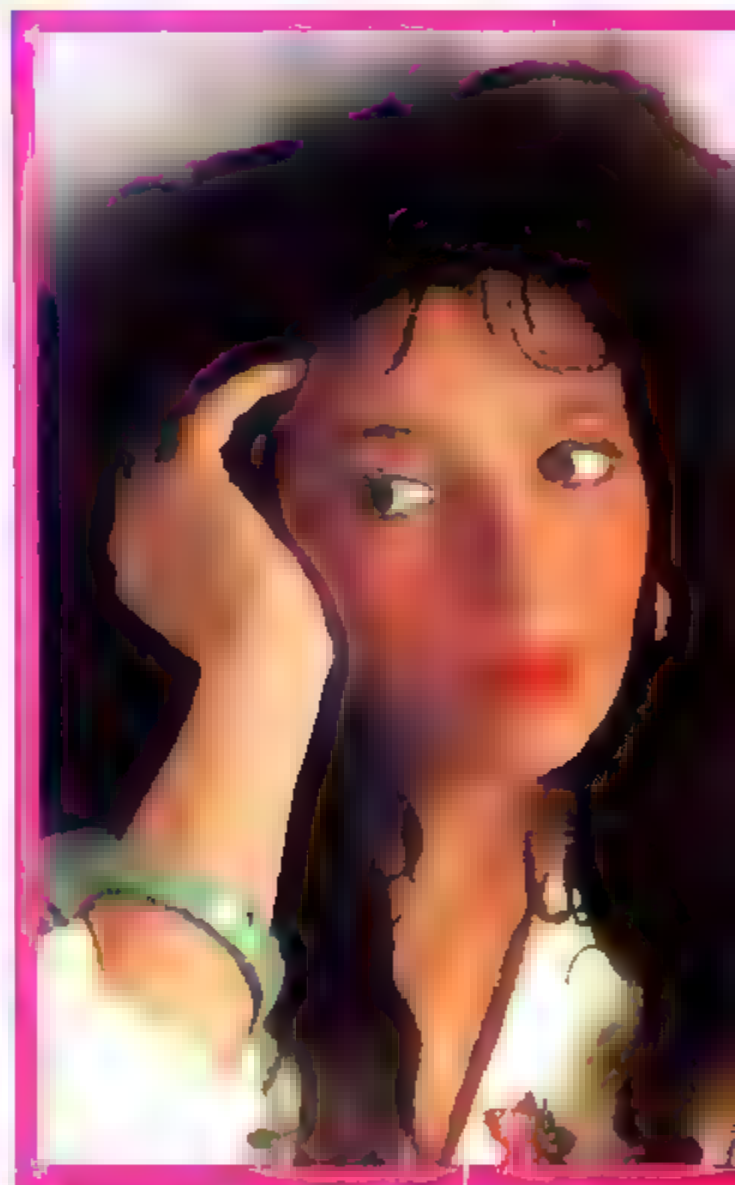
Stelle Sorelle

Le De Sio

Quando Teresa e Giuliana erano bambine facevano spesso un gioco. Agghindate con gonne, sciali e scarpe della mamma recitavano davanti a un grande specchio nella camera dei genitori. Giuliana non voleva mai che Teresa si specchiasse e recitasse con lei e anche Teresa voleva sempre lo specchio tutto per sé. Un gioco da bambine che, però, si è trascinato anche quando sono cresciute. Tutte e due volevano, all'età di cinque anni, diven-

tare attrici di teatro e tutte e due sono arrivate a calcare le scene ma non insieme. Ciascuna con le proprie forze, Teresa come cantante e autrice delle sue canzoni, Giuliana come attrice.

Storia di Giuliana. Ha deciso di fare l'attrice a diciotto anni, dopo un passato da giovane «hippy». Donna curiosa, anticonformista, Giuliana alterna, fin dall'inizio della sua carriera, televisione, teatro e cinema. Il debutto televisivo è del 1977 con lo sceneggiato «Una



Teresa De Sio

donna». Seguono, tra l'altro, «Le mani sporche» (1978) e «Dramma d'amore» (1983). Alla fine di quest'anno la vedremo nei panni della maestrina nella riduzione televisiva di «Cuore». Oltre al teatro la giovane De Sio ha recitato per il cinema: «Sciopén», «Scusate il ritardo», «Io, Chiara e lo scuro» e «Cento giorni a Palermo».



Giuliana De Sio

Milly e Gabriella Carlucci, Daniela e Loretta Goggi, Teresa e Giuliana De Sio. Tre coppie di sorelle che si sono fatte conoscere e apprezzare attraverso la televisione, il cinema e la musica.

Le ambizioni di Giuliana. Ha raggiunto la popolarità quasi di colpo. A questo risultato è arrivata per aver interpretato personaggi complessi e ricchi di sfumature psicologiche. E recitando, il suo obiettivo è diventare la nuova Anna Magnani.

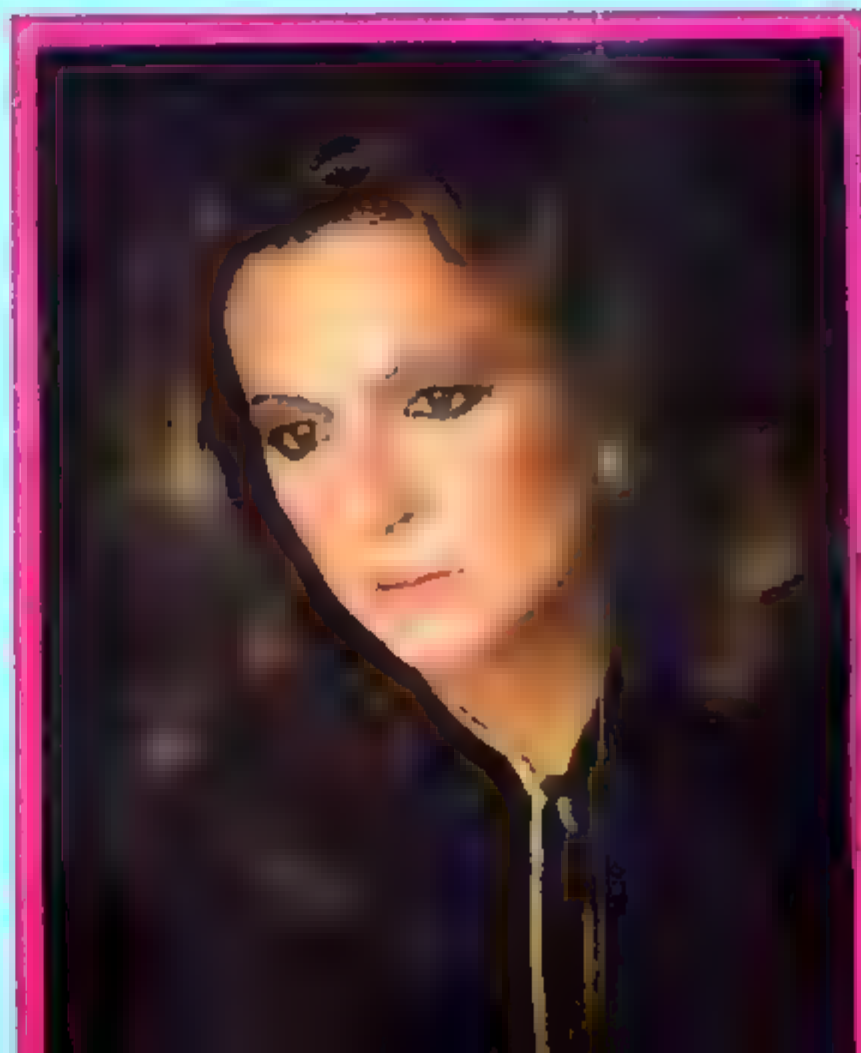
Storia di Teresa. La sua prima esperienza di teatro, risale a quando aveva cinque anni. Dopo aver studiato danza recita in diversi gruppi d'avanguardia: pochi soldi e molta voglia di fare. Dopo l'esperienza col complesso Musica Nuova, nel 1979, Teresa fa il gran salto. Sente che la musica folk incomincia ad andarle stretta e si mette da sola. Pubblica nel 1980 il suo primo album «Sulla terra sulla luna». Seguono poi i 33 «Teresa De Sio» e «Teresa De Sio tre».

Le ambizioni di Teresa. Anche se è una donna minuta, Teresa ha un carattere risoluto ed esuberante. Vive sola e vive solo per la musica. Ora più che mai si sente una cantante e un'interprete di musica rock. Dice di sentirsi appagata, completata, quando riempie il palcoscenico col suo personale stile di vestire e la sua voce.

Le Goggi

La «ditta» Loretta e Daniela Goggi prende il via negli anni in cui la Rai Tv si stava affermando. Anche se entrambe sono giovani, fanno ormai parte della storia televisiva. Perché hanno iniziato prestissimo. A differenza delle sorelle De Sio che si sono ricavate uno spazio personale in cui emergere, le Goggi hanno recitato insieme ed entrambe sanno ballare e cantare. Tanto che una battuta di qualche anno fa diceva: a ingaggiare Daniela e Loretta insieme chi ci guadagna è l'impresario, perché si assicura due Goggi al prezzo di una.

Storia di Daniela. Dopo le prime esperienze televisive con la sorella Loretta, Daniela, sempre negli anni Sessanta, ha preso parte agli sceneggiati «David Copperfield» e «Le stelle stanno a guardare». Poi è la volta di una parte nel film «Incontro» con Massimo Ranieri e Florinda Bolkan. Dotata di una buona voce, Daniela ha iniziato presto anche la carriera di cantante. Tra i suoi successi musicali ricordiamo «Torniamo insieme», «Io te e l'amore», mentre in teatro è stata protagonista, accanto a Johnny Dorelli, del musi-



Loretta Goggi



Daniela Goggi

cal «Aggiungi un posto a tavola». Al Festival di San Remo del 1983 ha presentato la canzone «Dammi tanto amore».

Le ambizioni di Daniela. Di lei Loretta dice che è una persona che ha il coraggio di buttarsi, sa cioè rischiare. Sarà forse per quello che la sua carriera ha avuto momenti alti e bassi. Ora, Daniela è di nuovo sulla breccia. Ha infatti pubblicato da pochissimo il 45 «È un giorno nuovo». Quindi, il futuro della più giovane delle Goggi è al momento il mondo della musica.

Storia di Loretta. Nel 1961, accanto a Ilaria Occhini e Alberto Lupo, nel giallo televisivo «Sotto processo» appare una ragazzina semplice semplice, tutta acqua e sapone: Loretta Goggi. È questo il debutto di un personaggio televisivo ormai popolarissimo.

Dopo quel primo succes-

Stelle Sorelle

so, vediamo Loretta in «Una tragedia americana» (1962), «I miserabili» (1963) nella parte di Co-setta; poi è Beatrice in «Dante» (1963). Dopo una breve esperienza teatrale, Loretta torna alla tv con «La freccia nera» (1968). Ma è il 1969 che mette in luce Loretta come animatrice di uno spettacolo di varietà via via attraverso gli spettacoli «Teatro 11» e «Canzonissima» (1972), «Formula due» (1973), «Fantastico» (1979). Se queste sono le principali apparizioni televisive che hanno preceduto il recente «Loretta Goggi in quiz», non si può dimenticare la colonna sonora di questa carriera. Loretta infatti è anche una cantante: «L'aria del sabato sera», «Notti d'agosto», «Dirtelo non dirtelo», «Dal primo momento che ti ho visto» sono alcuni dei suoi successi passati.

Il grande successo musicale arriva, però, nel 1982 con il Festival di San Remo dove Loretta presenta «Maledetta primavera». Seguono «Il mio prossimo amore», il fortunato LP «Pieno d'amore» e il recentissimo singolo «Pieno d'amore».

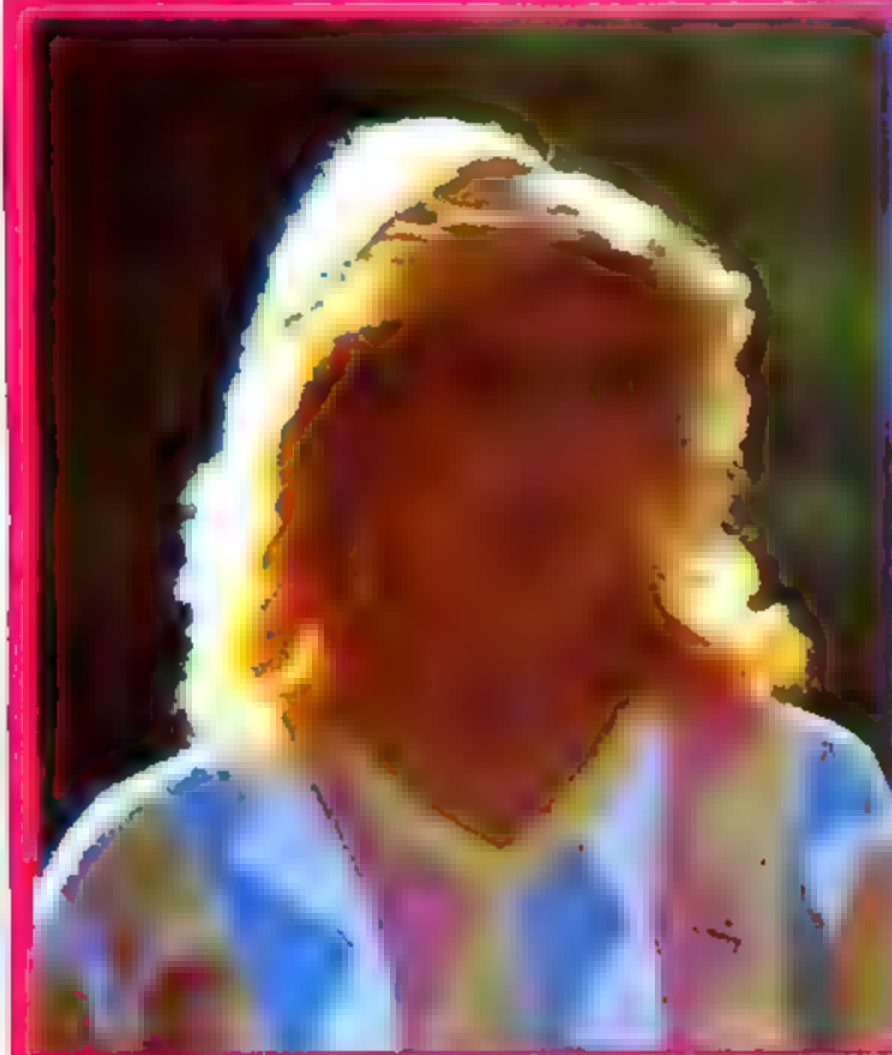
Le ambizioni di Loretta. Donna caparbia, costante e piena di energie, Loretta ha sempre lavorato per migliorare se stessa. Il suo più grande sogno era quello di riuscire a fare un programma televisivo tutto suo e finalmente c'è riuscita con «Loretta Goggi in quiz».

Le Carlucci

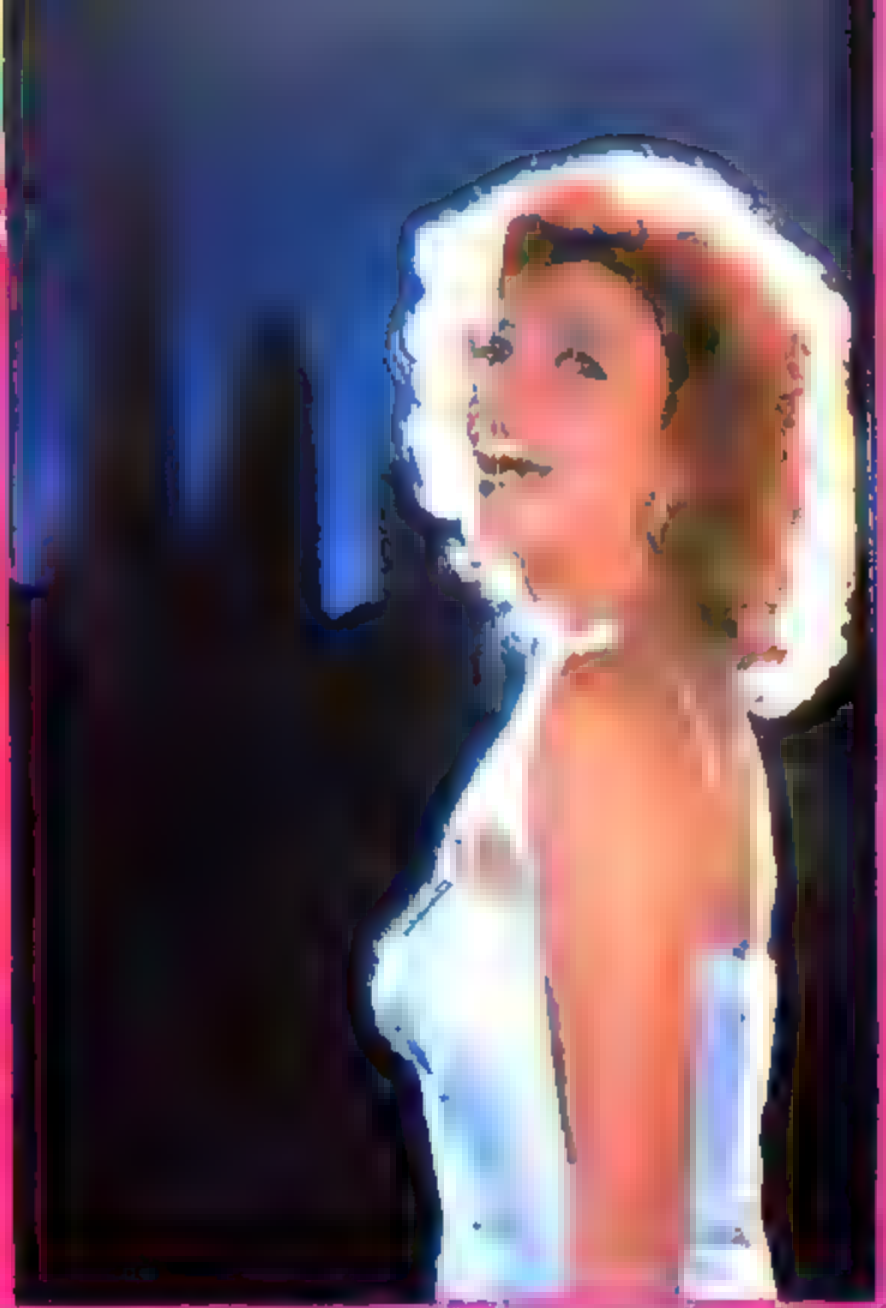
Tutte e due, Milly e Gabriella, si vogliono un bene dell'anima e sono affiatatissime tra di loro. Figlie di un ufficiale dell'Aeronautica Militare e di una insegnante americana, queste due sorelle vivono la loro infanzia all'insegna dello sport, pattinaggio in particolare, e dello studio: entrambe hanno sempre collezionato voti altissimi. Da piccole, il loro gioco preferito era quello di apparire gemelle anche se hanno quasi quattro anni di differenza. Alla televisione sono approdate quando avevano già superato i vent'anni, a differenza delle Goggi che sono praticamente cresciute in Rai.

Storia di Milly. Camilla Carlucci nasce come personaggio dello spettacolo nel 1978, quando appare nello show televisivo di Renzo Arbore «L'altra domenica». Dopo questo tirocinio approda a «Giochi senza frontiere» nel 1980. Nel 1981 la vede prima a «Mixer» con Gianni Minà e, quindi, come spigliatissima conduttrice de «Il sistema» e a «Blitz», sempre accanto a Minà. Proprio a «Blitz» Milly comincia a cimentarsi nella danza moderna, passione che la porterà poi negli Stati Uniti a specializzarsi. Milly, che ha fatto anche del

Gabriella Carlucci



Milly Carlucci



cinema, ha da poco terminato di condurre «Risatissima».

Le ambizioni di Milly. Personaggio dal carattere riservato, ma fiducioso nel futuro, Milly ha appena avuto la sua prima grande occasione, quella cioè di partecipare a «Risatissima», show televisivo del sabato sera. Nel suo futuro c'è quindi ancora televisione, ancora cinema, ma con una voglia di rinnovarsi spesso, per essere sempre nuova davanti al pubblico. Pro-

prio per questo, alle sue spigliate capacità di conduttrice unirà ancora il canto e il ballo.

Storia di Gabriella. Laureata in lingue, con tesi in letteratura americana, all'Università della California di Los Angeles, Gabriella ha debuttato in tv curando i collegamenti all'estero per la trasmissione «Portobello», negli anni 1982 e 1983. Per entrare nel cast di quella trasmissione a poco è valsa la sua parentela con Milly. Gabriella è in-

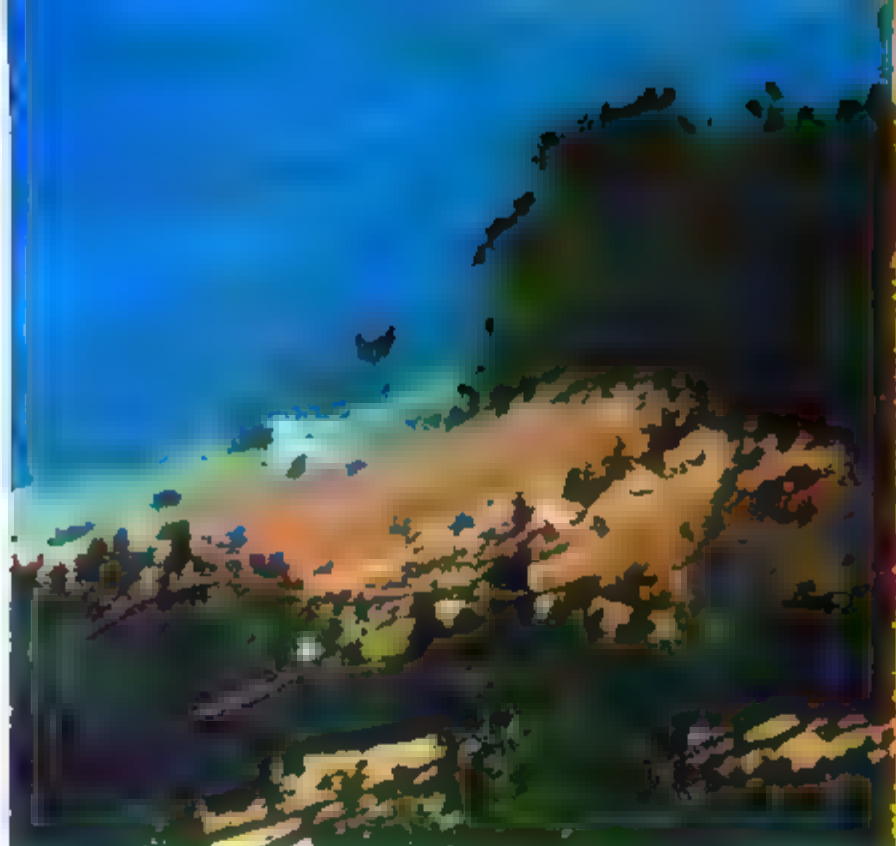
fatti stata chiamata in uno studio dove hanno acceso un proiettore e le hanno chiesto di commentare il filmato.

Dopo aver collaborato con Rete 4, Gabriella è in attesa della sua grande occasione.

Le ambizioni di Gabriella. Più che recitare, più che fare la cantante o l'attrice, il sogno di Gabriella Carlucci è proprio quello di diventare una intrattenitrice di pubblico televisivo, ovvero giornalista televisiva.

Stelle Sorelle

	DANIELA	LORETTA	MILLY	GABRIELLA	MILLY	GABRIELLA
Lugaro di nascita	Roma	Roma	Bolzano	Roma	Roma	Roma
Data di nascita	1953	1951	1951	1951	1951	1951
Stato civile	single	single	single	single	single	single
Studi compiuti	diploma in lingue	laurea classica	diploma in lingue	diploma in lingue	diploma in lingue	diploma in lingue
Segno zodiacale	Cancro	Bilancia	Bilancia	Bilancia	Bilancia	Bilancia



Da Cala Gonone, Nuoro, Michele e Rosy salutano i nonni a Firenze e li aspettano presto con i cuginetti Gioia e Roberto. Il mare è meraviglioso!

I COMPITI IN VACANZA

Non aspettate il primo di settembre... Ce la fate a fare uno sforzo al mattino, prima della spiaggia o della passeggiata, per mezz'ora due volte alla settimana? Perché, nelle altre ore, non se ne ha proprio voglia. Pura verità.

GLI ZOCCOLI SCIUPATI

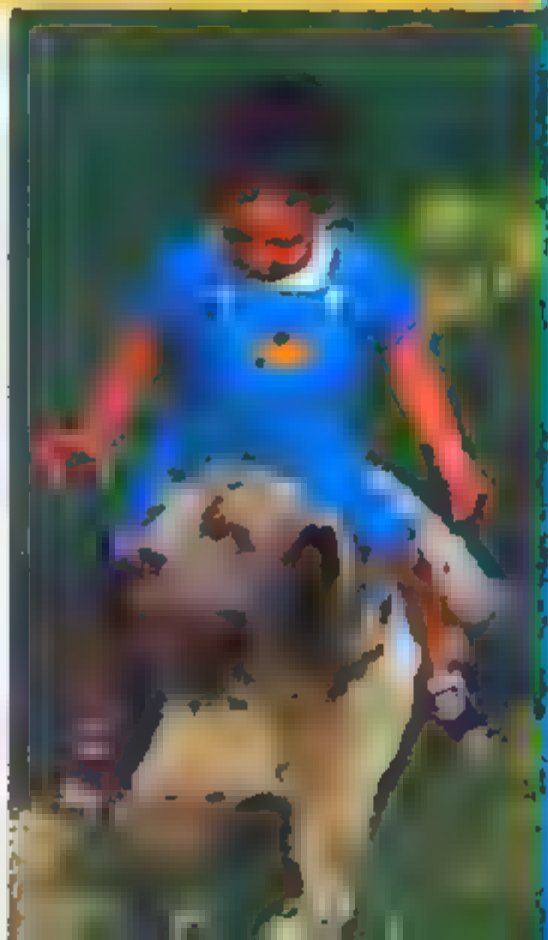
Se sono di legno naturale, si lavano con acqua calda e spazzola, poi con acqua mista a un po' d'acqua ossigenata a 12 volumi. Quindi si passano con una cera spray per mobili, escludendo la suola per non scivolare.

APPETITO E CALDO

Bollire il riso, scolarlo e raffreddarlo subito sotto il getto dell'acqua fredda. Condurre con olio, limone e una dose molto abbondante di basilico e prezzemolo tritati finissimi.

DALL'ARCA DI NOÈ

Matteo, in campagna a Latera (Viterbo), si diverte un mondo con cani, cavalli, gatti. Qui è con il suo Argo. Manda un bacione ai cugini Francesco e Beatrice, a Francesca, agli zii Cris e Giovanna Dony, e ai nonni Tilde, Enzo e Nani.



cambi e scambi

Fabio Barruffo (colleziona francobolli di tutto il mondo, desidera scambiarli) Via A. Manzoni 19, 80100 Napoli.

Francesco Sottile (colleziona francobolli e adesivi, ha 14 anni, cerca amici, scrive in tedesco e inglese) Via Panoramica dello Stretto 1840, 98100 Messina.

Elisabetta Antichi (cerca foto, poster, di Renato Zero, Pupo e I Pooh) Via Serchio 9, 56100 Pisa.

Alessandro Rosatti (ha 10 anni, colleziona francobolli) Corso Firenze 6/8, 16136 Genova.

Luigi Mascarello (scambia e cerca adesivi) Via Prati 89, 20033 Desio (Milano).

Roberta Corsi (cerca cartoline di città italiane e di tutto il mondo) Via Noce-

CHE FATE**CHI SI MUOVE**

Ecco un tè alla frutta. In una caraffa si versa del tè abbastanza forte, bene zuccherato e con succo di limone. Mettere dentro il tè, una pesca e due albicocche tagliate a metà, senza nocciolo. Mettere la teiera nel frigo. Bere quando è freddo. Squisito, dissetante, non gonfia!

SALUTI TELEGRAFICI

Marianna manda tanti baci ai nonni di Perugia - Giovanna saluta suo zio Filippo di Forlì - Tanti auguri a Marisa dai fratelli Andrea e Giorgio - Luca e Alberto di Avigliano (Potenza) mandano un abbraccio alla sorella Luisa al mare - Franco, dove vai in vacanza? La tua amica Anna - Alessandro manda saluti da Sassari a tutti - Un «Ciao» alla Massimo Boldi per Valeria di Ischitella, tuo Giovanni - Ti aspetto a Marina di Massa, Angela! Diego.

VIDEOGIOCHI A MILANO

Interessa soprattutto i milanesi. Chi ha voglia di comprare un videogioco Atari, completo di 5 cassette, può telefonare a Ettore, al numero 9383874 di Milano (eventuale prefisso per chi chiama da altre zone è lo 02).

ra 115, 00181 Roma.

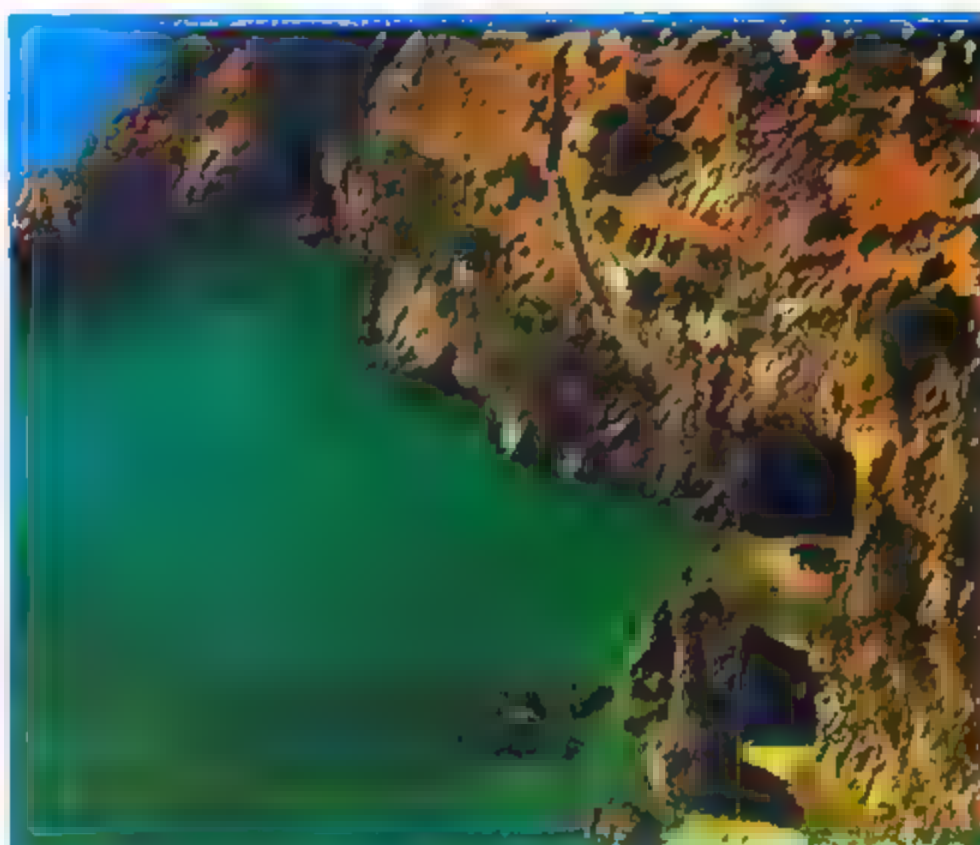
Luigi Catalano (desidera ricevere francobolli di tutto il mondo, offre cartoline e adesivi) Via Lugano 44E, 21016 Luino (Varese).

Aldo Simone (colleziona francobolli, cerca disperatamente quelli che vanno dal 1948 al 1960) Via Machiavelli 46, 09100 Cagliari.

Cristin Tognon (colleziona francobolli e desidera scambiarli) Via Monte Berico 1, 30100 Marcon-Venezia.

Massimo Monasterolo (desidera vendere francobolli di tutto il mondo oppure scambiarli con poster di cantanti e testi di canzoni) Via Villafalletto 41B, 12045 Fossano (Cuneo).

Diego Onida (vende TV-games 6 giochi a colori o bianco e nero, usato solo due volte) Via Carducci 15, 20050 Lesmo (Milano).

**FACCIAMO IL BAGNO QUI**

Ad Amalfi, Marina e Giovanni a un altro Giovanni e Cristina: «Noi facciamo il bagno qui, quando il nonno ci porta con la barca. È veramente un sogno! Vi aspettiamo al più presto. Noi due e tutti gli amici (o quasi) dell'anno scorso. Ciao!».





Sole, vento, allegria

In una sola parola un Motorino, nuovo come quello di Barbie, per scorazzare da sola o con gli amici «motorizzati». Il Motorino di Barbie ha le ruote che girando producono il rumore del motore, un capiente cestino portaoggetti, un pratico zainetto, ed il casco colorato. Da quando l'ha acquistato Barbie è sempre in sella. **Attenzione!!!** La febbre delle due ruote è contagiosa.

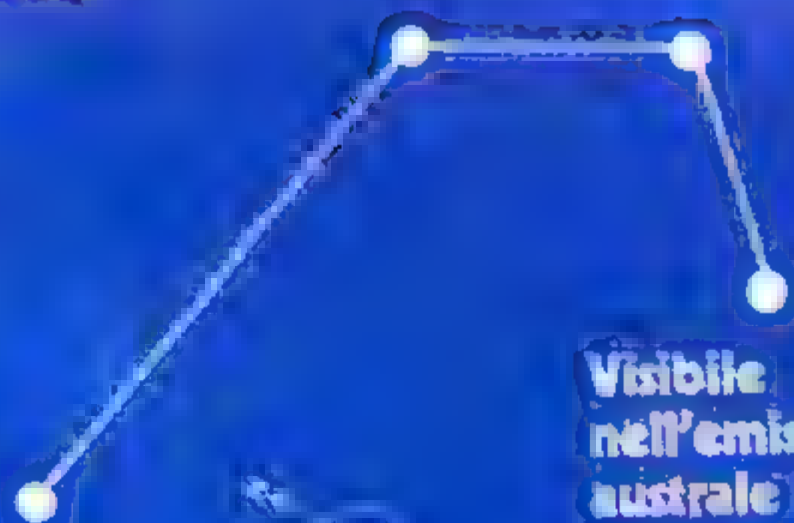
Barbie®

Il Motorino di Barbie è in vendita dal tuo giocattolaio.



GIOCHI VIVI

**COSTELLAZIONE
DELLO
SCULTORE**



Visibile
nell'emisfero
australe



ALMANDA OROSCOPO

IL SOLE
s. 5.39
t. 20.49



Domenica 1° luglio

Santa Ester

LA LUNA
s. 7.48
t. 23.10



PROVERBIO

Non si possono accumulare ricchezze senza commettere qualche ingiustizia.

VOCABOLARIO

Narcisismo: (dal mito di Narciso) è il culto della propria bellezza e qualità.

LE MERAVIGLIE

«Hevea di Acre» - Albero della gomma che si trova nell'America meridionale. Produce ogni anno più di 1200 chilogrammi di lattice, e viene perciò chiamato «mucca della gomma».



ARIETE

(21 marzo-20 aprile)

Un problema si risolverà in questi giorni. Per molti di voi è probabile un cambiamento di residenza. E quasi tutti cambieranno «casa» per vivere una manciata di belle vacanze.



TORO

(21 aprile-21 maggio)

Belle novità per quasi tutti, in particolare per le ragazze. Vantaggi economici per quelli tra voi che hanno il talento degli affari. Novità anche per tutto ciò che riguarda il cuore.



GEMELLI

(22 maggio-21 giugno)

Settimana ottima per quelli che hanno delicato spirito d'artista. Gli altri vivranno giornate serene di dolce far niente. A fine settimana è previsto per molti un breve viaggio.



IL SOLE
s. 5.39
t. 20.49



Lunedì 2 luglio

S. Giusto

LA LUNA
s. 9.04
t. 23.45

PROVERBIO

A chi si arma di buona volontà non c'è cosa che non riesca semplice.

VOCABOLARIO

Nausea: dal greco Nàys, era «mal di mare». Oggi si dice anche in senso metaforico.

LE MERAVIGLIE

Colonna di Agassiz - Alta più di 25 metri, sorge nella valle di Yosemite nello Stato di California. Consumata dall'erosione, si presenta a forma di fungo. Ancora oggi è meta di viaggi turistici.



IL SOLE
s. 5.40
t. 20.49



Martedì 3 luglio

S. Tommaso

LA LUNA
s. 10.21
t. 24.15

PROVERBIO

Il povero che lavora va rispettato più del ricco fannullone.

VOCABOLARIO

Negare: contrario di «dare»; rifiutare è: «non accettare». Attenzione a non confonderli.

LE MERAVIGLIE

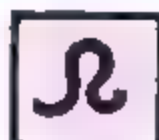
Scogli del ciclope - Per la leggenda sono i massi scagliati da Polifemo contro Ulisse. Per gli studiosi, sono di origine vulcanica, e sorgono dal mare, a poca distanza dalla costa siciliana.



CANCRO

(22 giugno-22 luglio)

Siamo in estate, è vero, ma potreste avere anche qualche giornata di pioggia e freddo. Non ve ne preoccupate, l'estate viene da «dentro» con sentimenti di gioia, incontri e flirt.



LEONE

(23 luglio-22 agosto)

Ottime prospettive per tutti i nati; chi si darà realmente da fare, realizzerà in questa settimana ciò che ha in cantiere. Nell'area del cuore tutto è sereno e tranquillo. Forse un dono.



VERGINE

(23 agosto-22 settembre)

Sorvegliate da vicino una persona cara, che si trova in difficoltà e ha bisogno di voi. Farete un «dolce» incontro passeggiando in riva al mare; e «visiterete» con gioia i vostri libri.



IL SOLE
s. 5.40
t. 20.49



Mercoledì 4 luglio

S. Teodoro

LA LUNA
s. 11.36
t. 24.42



PROVERBIO

Nell'animo di un fanciullo c'è sempre qualcosa che ride (De Sanctis).

VOCABOLARIO

Nèmbo: nuvola che si scarica in pioggia violenta o grandine.

LE MERAVIGLIE

Focolare del Circeo - Antico di 100 mila anni, fu scoperto nel 1939 in una caverna... dimora della maga Circe. È fatto di pietre poste in circolo, su cui sono visibili tracce nere lasciate dal fuoco.



IL SOLE
s. 5.41
t. 20.48



Giovedì 5 luglio

S. Guglielmo

LA LUNA
s. 12.49
t. 01.00



PROVERBIO

Una quercia non cade mai al primo colpo.

VOCABOLARIO

Neofito: chi si è convertito da poco tempo a una religione o a un partito politico.

LE MERAVIGLIE

Galleria di Amsterdam - Unica al mondo, è fatta di 25.000 insetti vivi disposti in cassette dove, con piante, sabbia, pietre e muschio, sono riprodotte le condizioni favorevoli alla vita.



BILANCIA

(23 settembre-22 ottobre)

Periodo positivo che porterà moltissimi vantaggi quasi per tutti. Una delle prossime sere, ballando in discoteca, troverete lui (o lei) per un'estate che vi sarà difficile dimenticare!



SCORPIONE

(23 ottobre-22 novembre)

Siete un po' nervosi, e alcuni fatti insignificanti aumenteranno la vostra irrequietezza. Confidatevi con amici di data recente, che vi aiuteranno moltissimo a superare ogni disagio.



SAGITTARIO

(23 novembre-21 dicembre)

Alcuni di voi decideranno in questi giorni se in autunno riprenderanno la scuola, o cercheranno un lavoro. Consigliatevi in famiglia per non sbagliare. Tempo sereno su tutto il resto.



IL SOLE
s. 5.42
t. 20.48



Venerdì 6 luglio

Santa Maria Goretti



LA LUNA
s. 14.02
t. 1.07

PROVERBIO

Se gli altri dormono, tu cerca di vegliare.

VOCABOLARIO

Neologismo: si dice di parola entrata da poco nell'uso corrente di una lingua.

LE MERAVIGLIE

Cratere di Aso-San
- È il più grande esistente sulla terra, e per i geologi è paragonabile solo a quelli della luna. Spento da millenni, ha la superficie interna di 400 kmq, coltivata a risale.



IL SOLE
s. 5.42
t. 20.48



Sabato 7 luglio

S. Apollonio



LA LUNA
s. 15.14
t. 1.32

PROVERBIO

Spesso un mattino sereno nasce da una sera nuvolosa e oscura.

VOCABOLARIO

Nesso: dal latino nectere-legare insieme, è collegamento di parti in un discorso, o in uno scritto.

LE MERAVIGLIE

Rocce romantiche
- Si trovano nella catena montuosa di Buffalo negli Stati Uniti, entrambe erette su due pilastri alti sei metri. E si sfiorano dando quasi l'impressione di baciar-si.



CAPRICORNO
(22 dicembre-20 gennaio)

Un'iniziativa verrà coronata dal successo, e avrete i complimenti di una persona... in vista. L'amore avrà un ruolo importante per moltissimi di voi. Belle novità da lontano.



ACQUARIO
(21 gennaio-18 febbraio)

Sarete originali e intuitivi, e avrete ancora un forte desiderio di cambiare e sperimentare nuove cose. Un'amici-zia nata in questi giorni vi aiuterà in parte a realizzare dei progetti.



PESCI
(19 febbraio-20 marzo)

Evitate discussioni con amici e familiari, e riflettete molto dovunque vi trovate: in riva a un azzurro mare o all'ombra di una verde pineta. Avete bisogno di vedere più chiaro in voi stessi.



MASTERS

I DOMINATORI DELL'UNIVERSO

HE MAN
l'uomo più forte
dell'universo

"SONO LA FE-
DELE ALLEATA
DI HE MAN: LO
PORTERO'
OVUNQUE C'E'
DA COMBAT-
TERE CONTRO
I MALVAGII!"

BATTLECAT
la tigre corazzata





Foto n.1. Serie Nutella e i bambini del mondo

Dalla fredda Alaska
Yuky dice:

ᐱᐅᐅ ᐅᐅᐅᐅᐅᐅ

Traduzione dalla lingua Inuktitut (Eskimo)
 "Nutella è buona." Pronuncia: Nutella mamagtug

... e tu?

Nutella FERRERO

la crema da spalmare che ha più amici nel mondo





Lezione 19

Gli scacchi,
un gioco fantastico

RISPOSTE AI QUESITI DELLA 18ª LEZIONE

QUESITO 1. Il Nero non può catturare i Pedoni. Infatti dopo 1... R:f4 2. h6 non riuscirebbe ad entrare in quadrato.

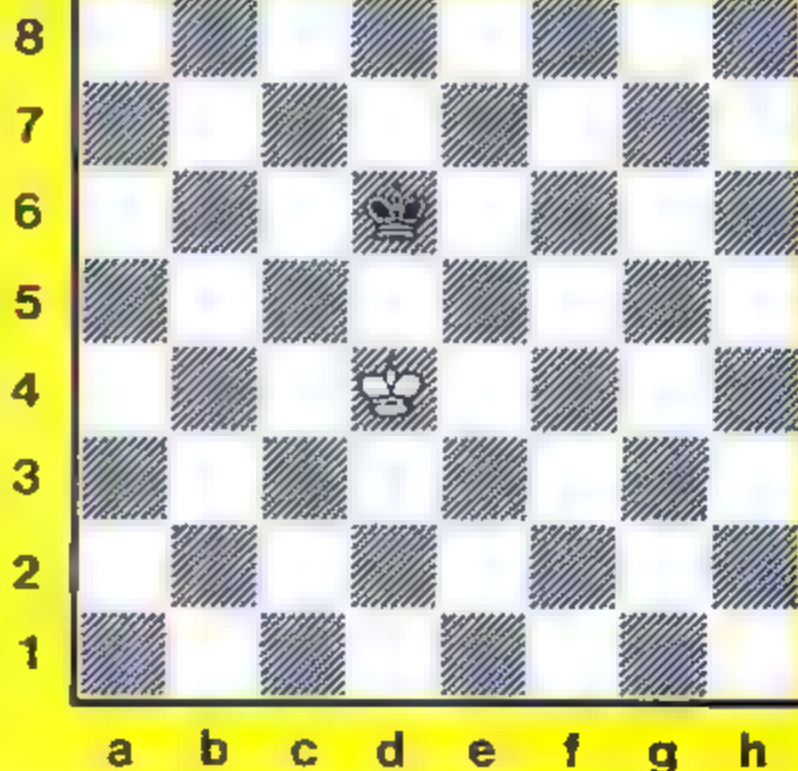
QUESITO 2. La partita è patta. Infatti nessuno dei due Re può catturare un Pedone nemico, perché si troverebbe fuori quadrato dell'altro Pedone. Impariamo quindi che due Pedoni disposti a salto di Cavallo si difendono da soli dall'attacco del Re avversario, a patto che questi fronteggi il Pedone più lontano dalla promozione. Il Nero dovrà quindi essere pronto a spingere il Pedone d5 se il Bianco cercasse di portarsi davanti al Pedone b4. Per esempio 1. Rd3 Rh6, 2. Rc2 d4!, 3. Rb3 d3 e i Pedoni si difendono nuovamente da soli.

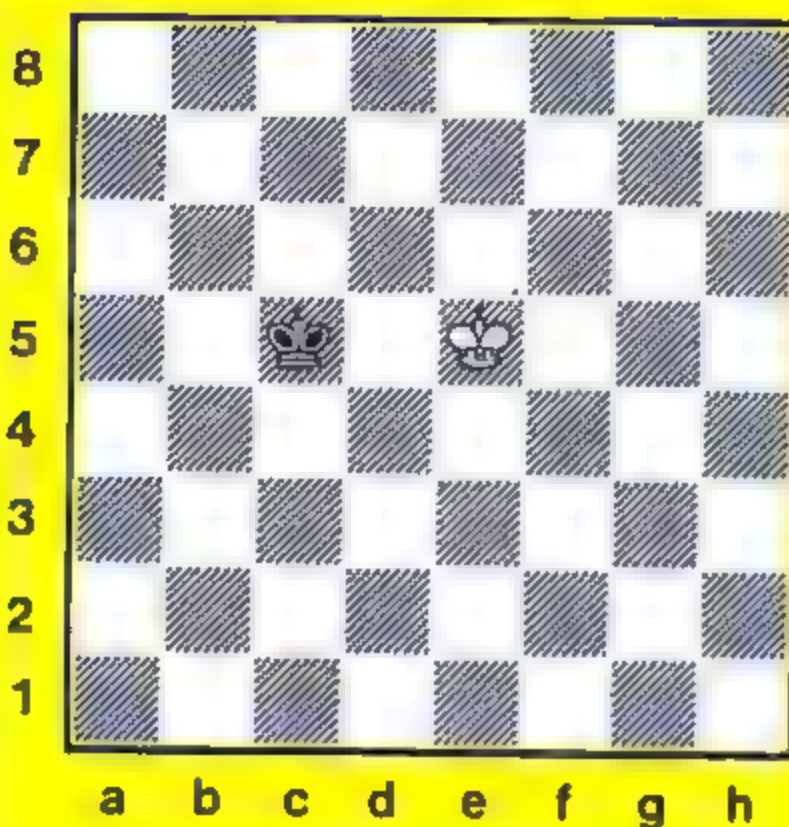


IL FINALE DI RE E PEDONE CONTRO RE: L'OPPOSIZIONE E LO SPAZIO

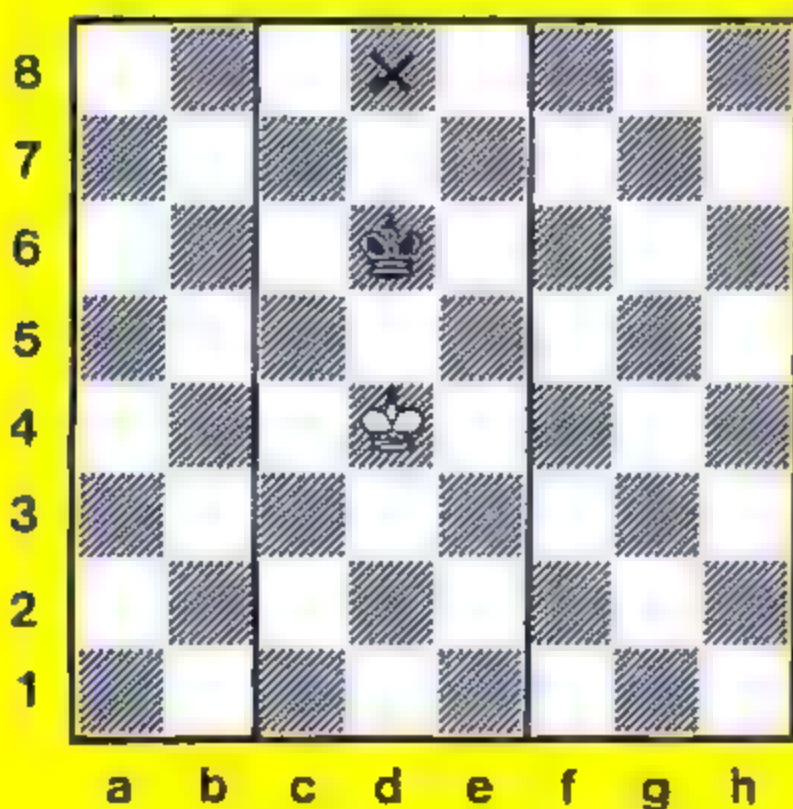
Esaminiamo in questa lezione il secondo caso del finale di Re e Pedone contro Re:

2° caso. Il Re è vicino al Pedone. Per prima cosa bisogna imparare il concetto di **opposizione**. Si dice che i due Re sono in opposizione quando si fronteggiano l'un l'altro. Facciamo degli esempi:



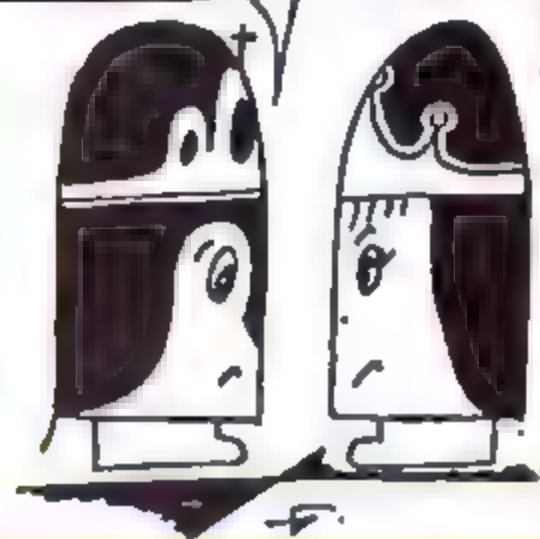


Ha l'opposizione chi non ha il tratto, cioè non deve muovere. A cosa serve l'opposizione? Immaginatevi di percorrere un corridoio molto stretto e di trovarvi di fronte un'altra persona: chi si scansa per lasciare passare l'altro? Se vi scansate voi, allora possiamo dire che l'altro ha l'opposizione e viceversa. Avere l'opposizione serve quindi per passare e raggiungere la vostra meta alle spalle di chi vi sta di fronte.



MA COME PUOI
ESSERE GELO-
SA DI PEDON-
CIO? E' SOLO
UN PEDONE!

...SÌ, MA
E' GIÀ
IN SET-
TIMA!



Ci troviamo in un corridoio molto stretto: il Re bianco vuole andare a controllare la casa d8 segnata con la crocetta. Ci riesce solo se tocca al Nero, cioè se il Bianco ha l'opposizione.

1.... Rc6, 2. Re5 Rd7, 3. Rd5 Re7, 4. Rc6 Rd8, 5. Rd6 Re8, 6. Rc7 e il Bianco controlla la casa d8. Se invece il Nero ha l'opposizione e quindi tocca al Bianco muovere, questi non riesce a passare.

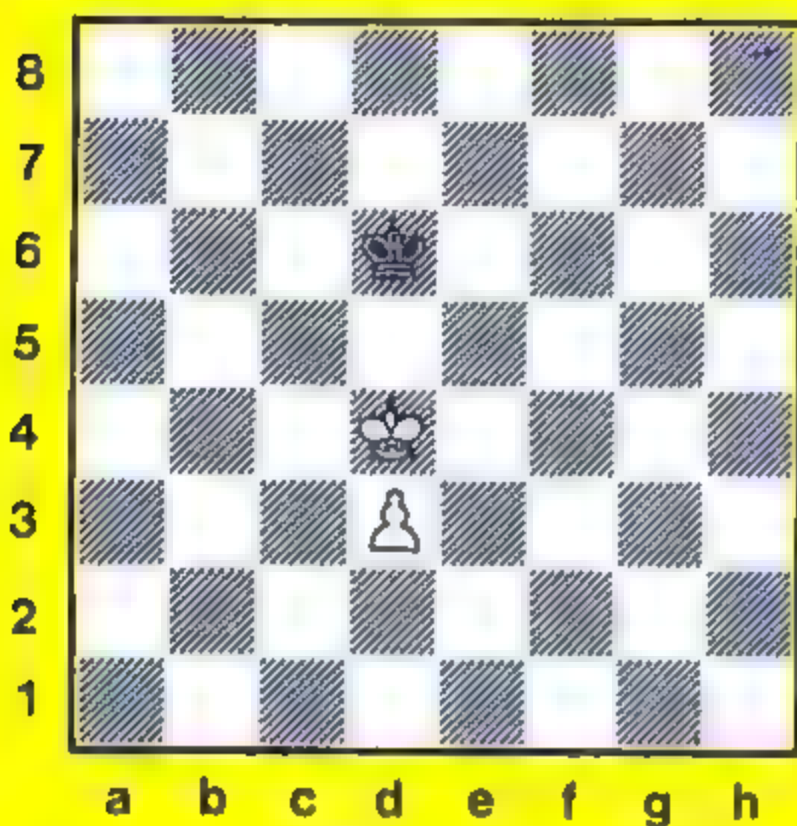
1. Re4 Re6, 2. Rd4 Rd6, 3. Rc4 Rc6 e così via.

Se la casa d8 fosse la casa di promozione di un Pedone, potete ben capire l'importanza di avere l'opposizione. Se il Bianco riesce a far scansare il Re nero potrà accompagnare il proprio Pedone a promozione.

Per vincere il finale di Re e Pedone contro Re è necessario un secondo elemento: il Re deve trovarsi davanti al proprio Pedone e non viceversa, perché altrimenti il Pedone gli intralcerebbe l'avanzata.



Quindi gli elementi fondamentali per conseguire la vittoria sono l'**opposizione** e lo **spazio di manovra** per il Re.



Nella posizione del diagramma il Bianco ha l'elemento spazio e perciò l'esito della partita dipende da chi ha l'opposizione.

A) Muove il Nero: Il Bianco ha l'opposizione.

1.... Rc6

Il Nero deve scansarsi e il Bianco può passare.

2. Re5 Rd7

3. Rd5

Il Bianco ha di nuovo l'opposizione.

3.... Rc7

4. Re6 Rc8

5. d4 Rd8

6. Rd6 Re8

7. Rc7

e il Bianco controlla la casa d8 di promozione.

7.... Re7

8. d5 Re8

9. d6 Rf7

10. d7 Re7

11. d8=D+ e il Bianco vince.

B) Muove il Bianco: Il Nero ha l'opposizione.

1. Re4 Re6

mantenendo l'opposizione.

2. d4 Rd6

3. d5 Rd7

4. Re5 Re7

riprendendo l'opposizione

5. d6+ Rd7

6. Rd5

il Bianco ha preso l'opposizione ma è intralciato dal proprio Pedone: ecco l'importanza dell'elemento spazio.

6.... Rd8!

questa mossa è importantissima: il Re nero deve arretrare in modo da poter riprendere l'opposizione quando il Re bianco avanzerà.

7. Rc6 Rc8!

8. d7+ Rd8

ed ora il Bianco perde il Pedone oppure gioca

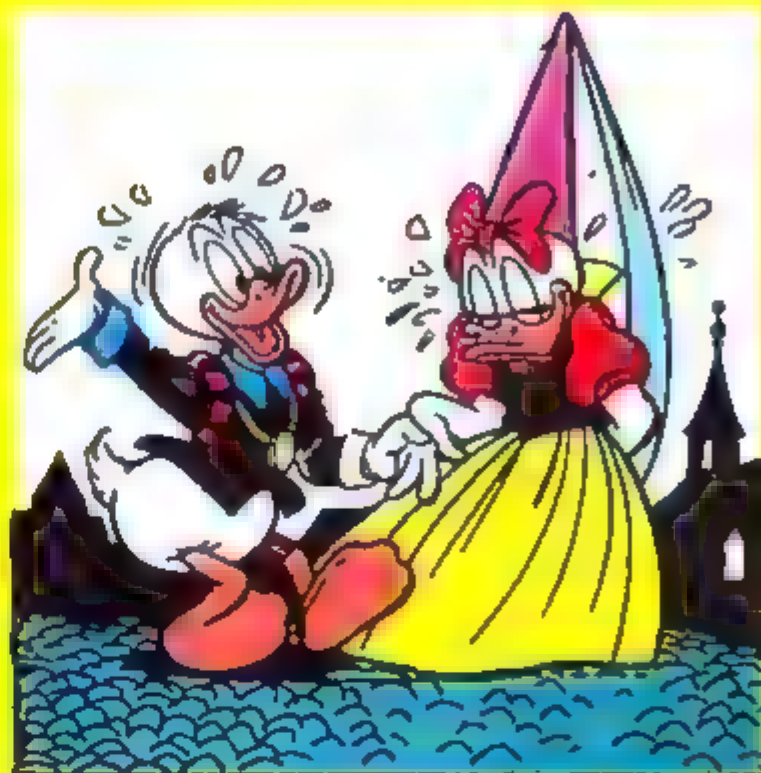
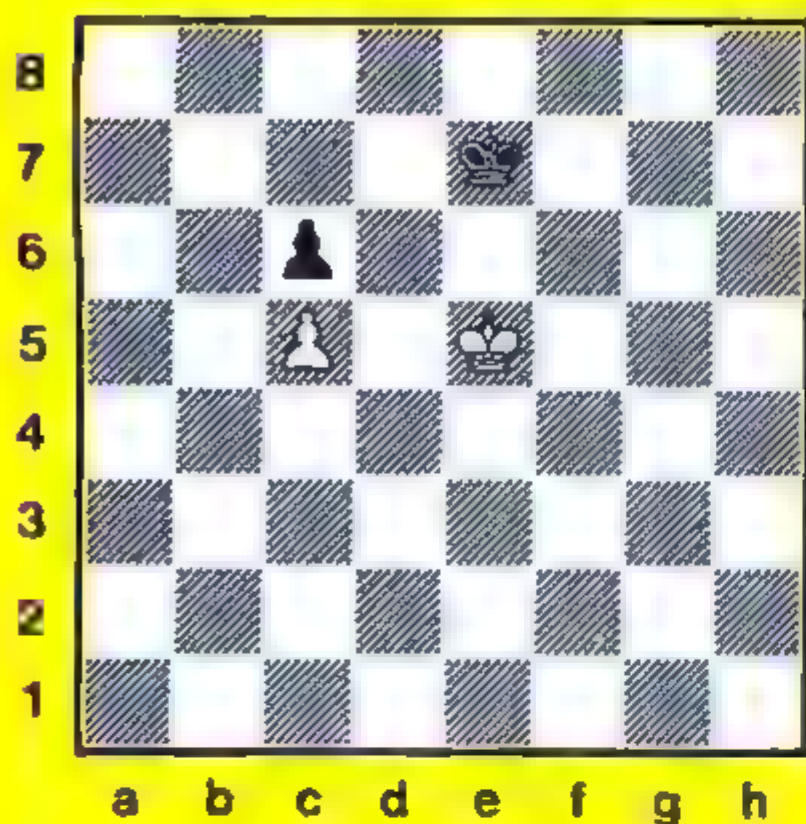
9. Rd6 patta per stallo.

Ripetete più volte questo finale fondamentale per impratichirvi dell'opposizione.





Vediamo ora un altro esempio sull'importanza dell'opposizione.



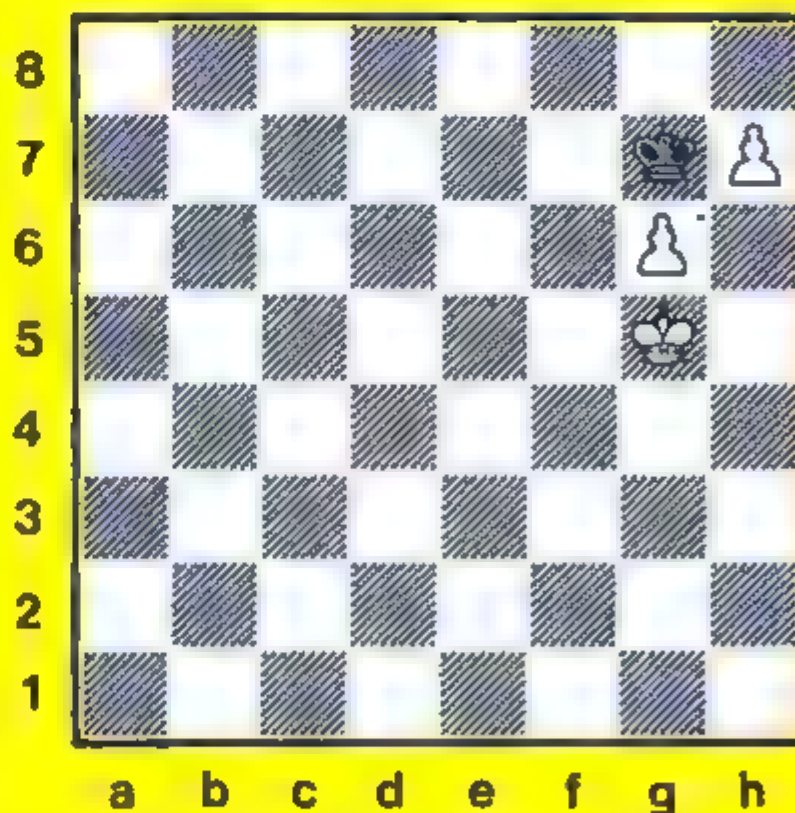
Muove il Nero. Il Bianco ha l'opposizione e sfrutta questo elemento per catturare il Pedone c6. Se invece fosse il Nero ad avere l'opposizione il finale sarebbe patto.

1....	Rd7
2. Rf6	Rd8
3. Re6	Rc7
4. Re7	Rc8
5. Rd6	Rb7
6. Rd7	

e il Nero non può più difendere il Pedone

6....	Rb8
7. R:c6	Rc8!

Il Nero riprende l'opposizione, tuttavia questa posizione costituisce un'eccezione e il Bianco è in grado di vincere, come vedremo nella prossima lezione.



QUESITO 1. Il Bianco muove e vince, sfruttando in modo originale la possibilità di prendere l'opposizione.

LE RISPOSTE AL QUESITO LE TROVERETE SUL PROSSIMO NUMERO.



VOLVO VOLVO VOLVO.

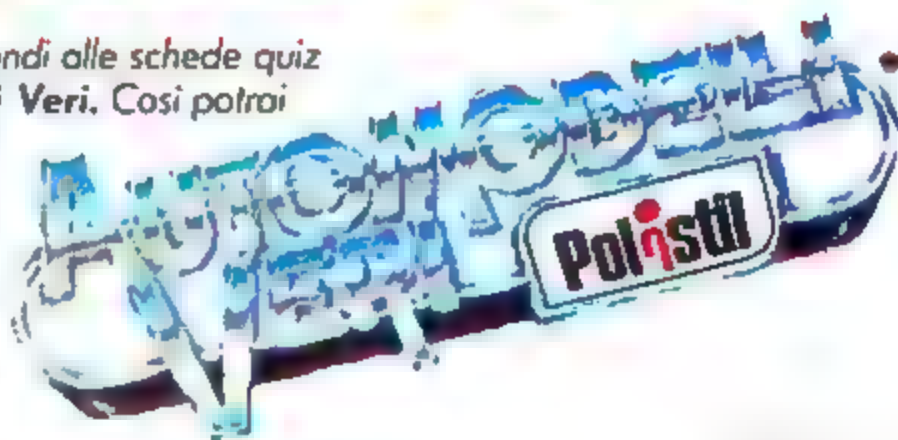
NEW
VOLVO 760 TD
SCALA 1:25



MA POLISTIL.



Vuoi la **Patente Internazionale Polistil**? Rispondi alle schede quiz che troverai in ogni confezione di **Automodelli Veri**. Così potrai anche vincere il **Gran Premio Polistil 1984**:
1° premio 10 viaggi tutto compreso per il GP di Monza. 2° premio 40 tute formula 1. 3° premio 130 giubbetti team formula 1.



**UN AQUILONE
IN OGNI CONFEZIONE
DA 10 ROTOLI.**



TENERAMENTE

DA TENDERLY.

NONNA PAPERA e il PROCCIONE INVADENTE

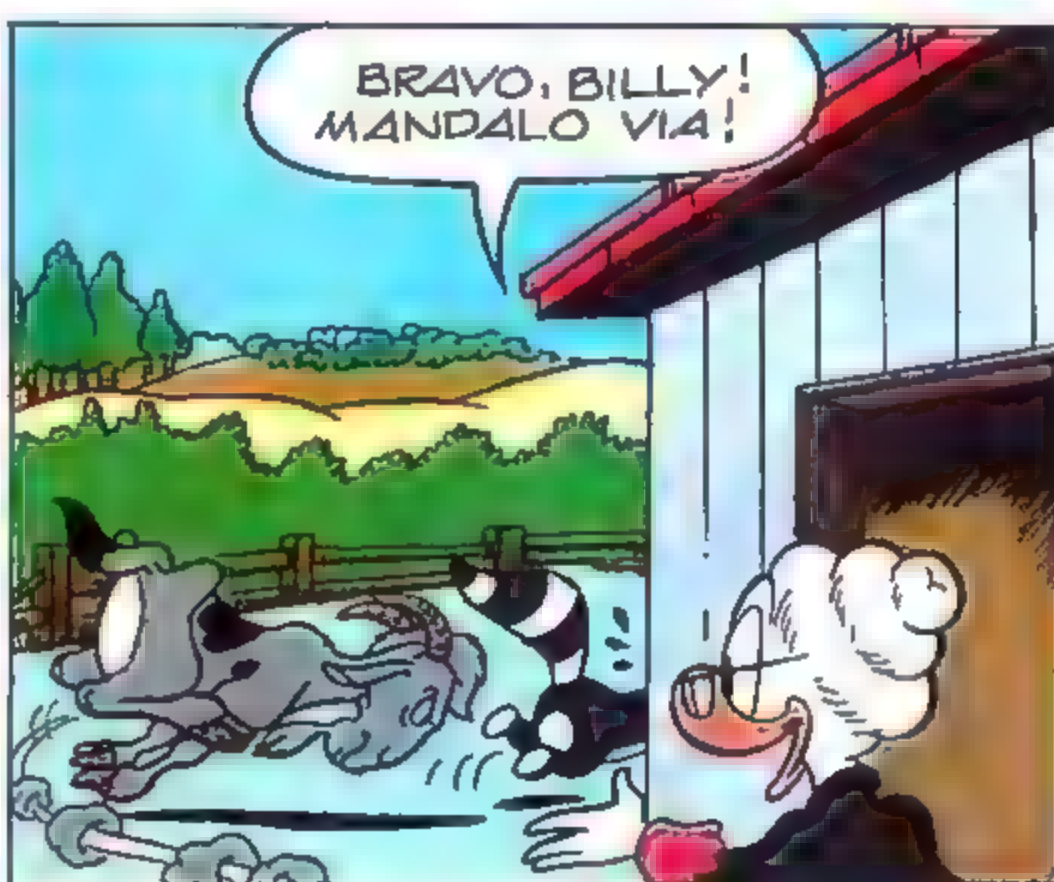
CHE CONFUSIONE! CHE COSA SUCCEDDE?

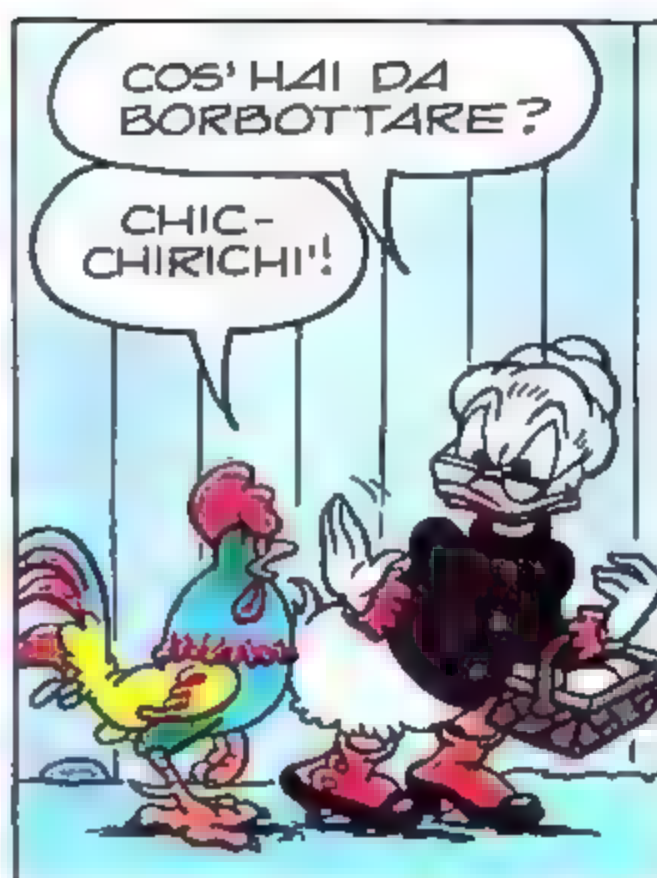
OINK!

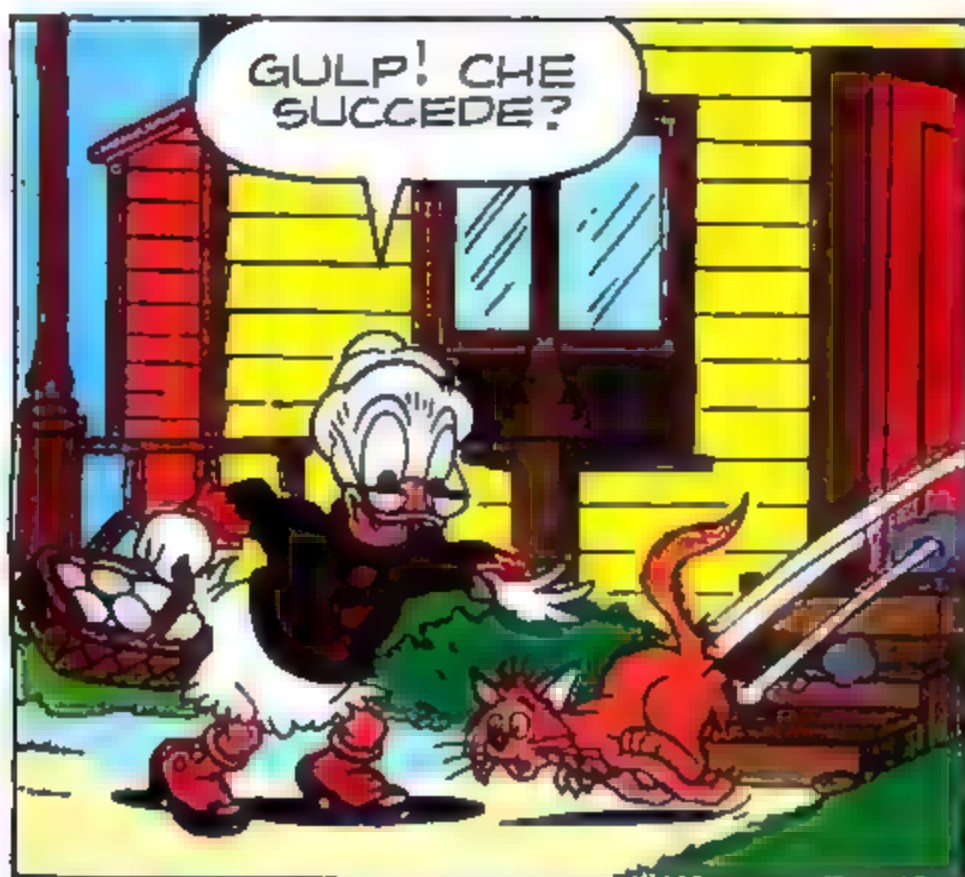
COO!
COO

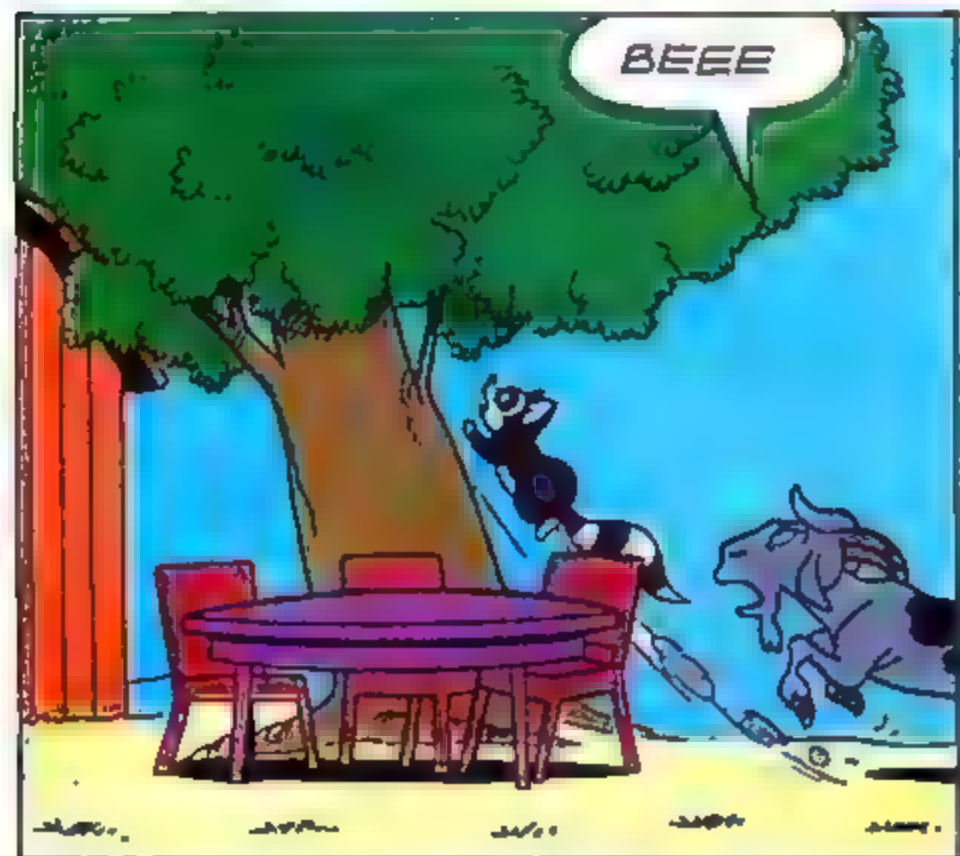
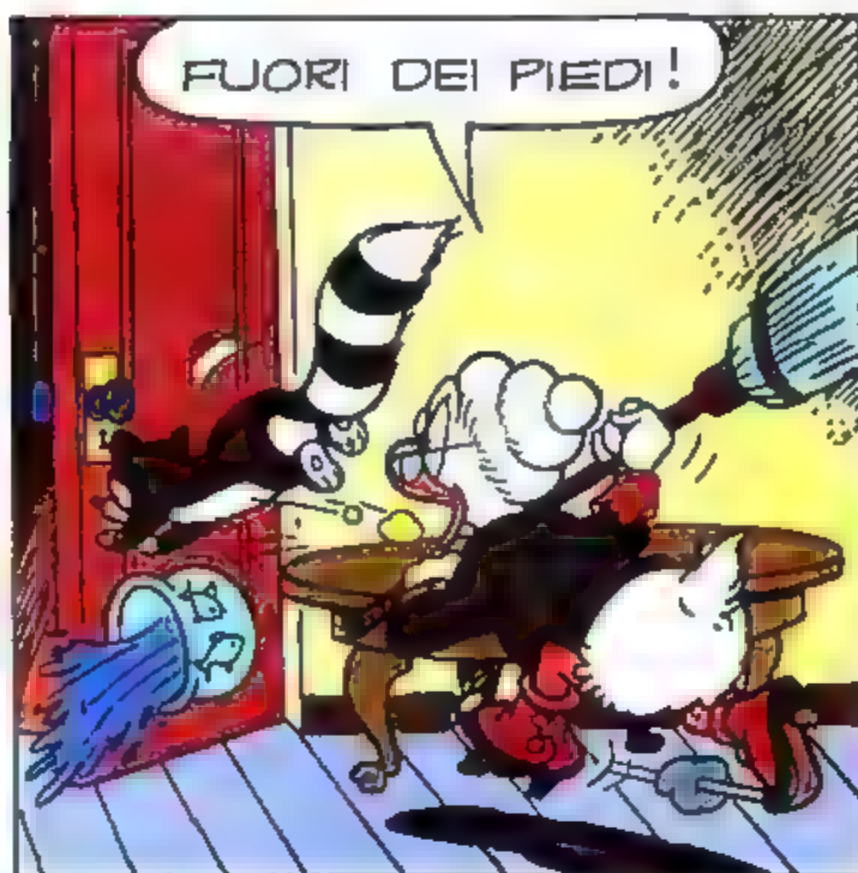
CHIC-
CHIRI-
CHI!

BEEE!

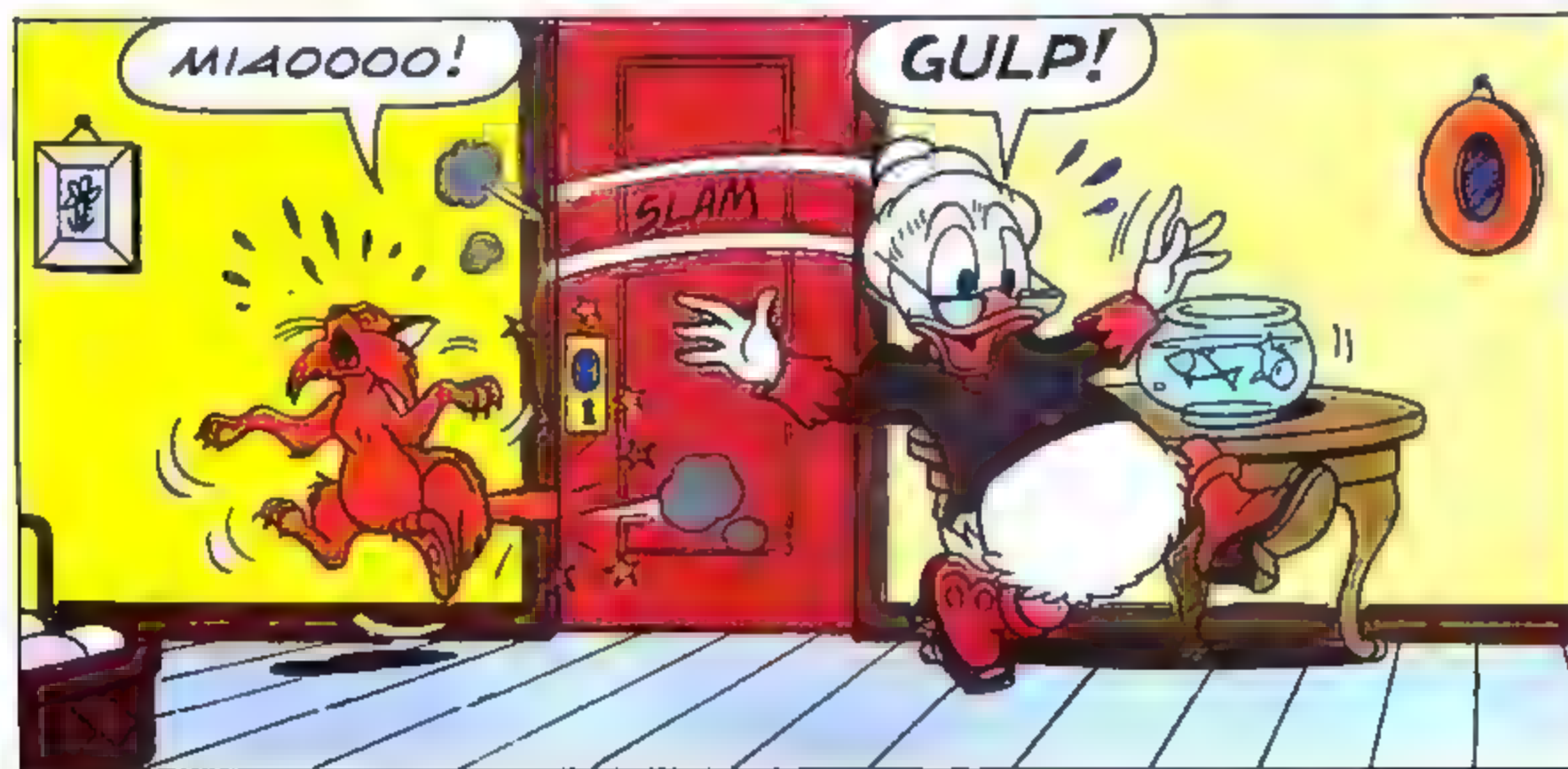


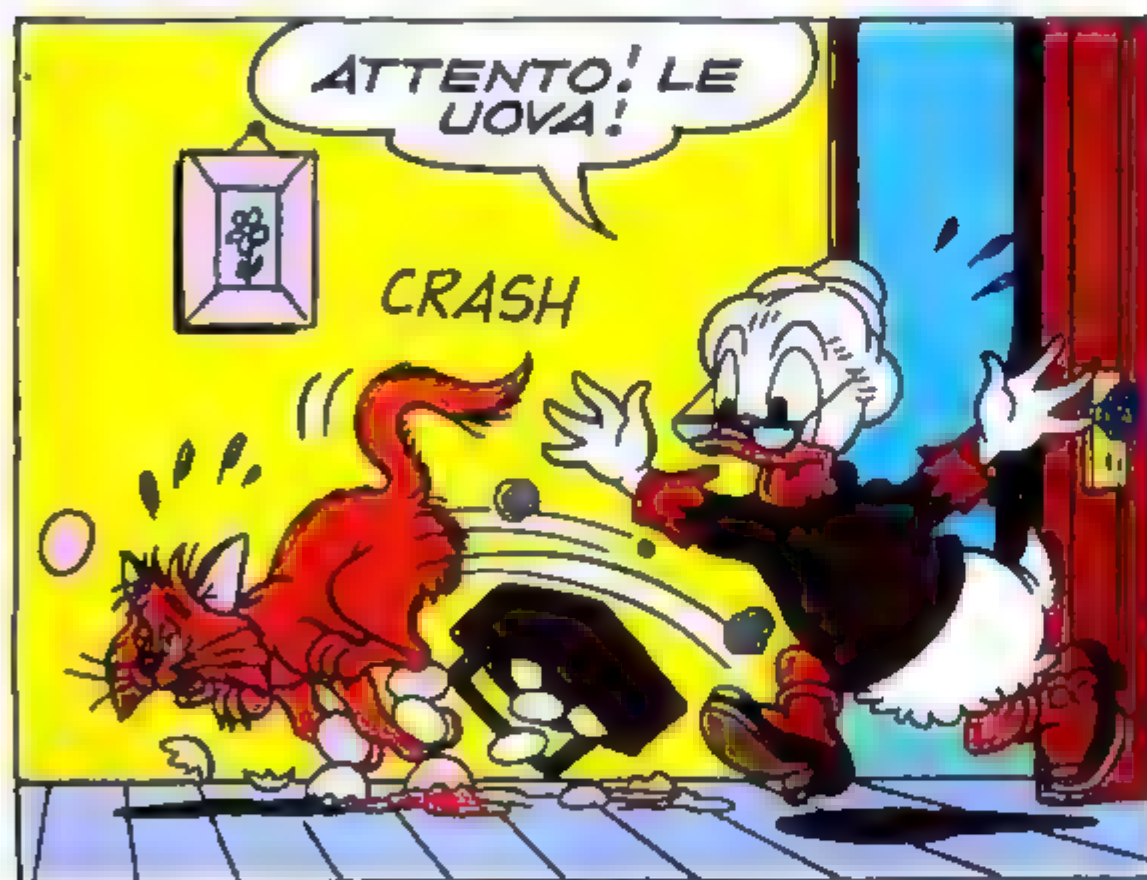
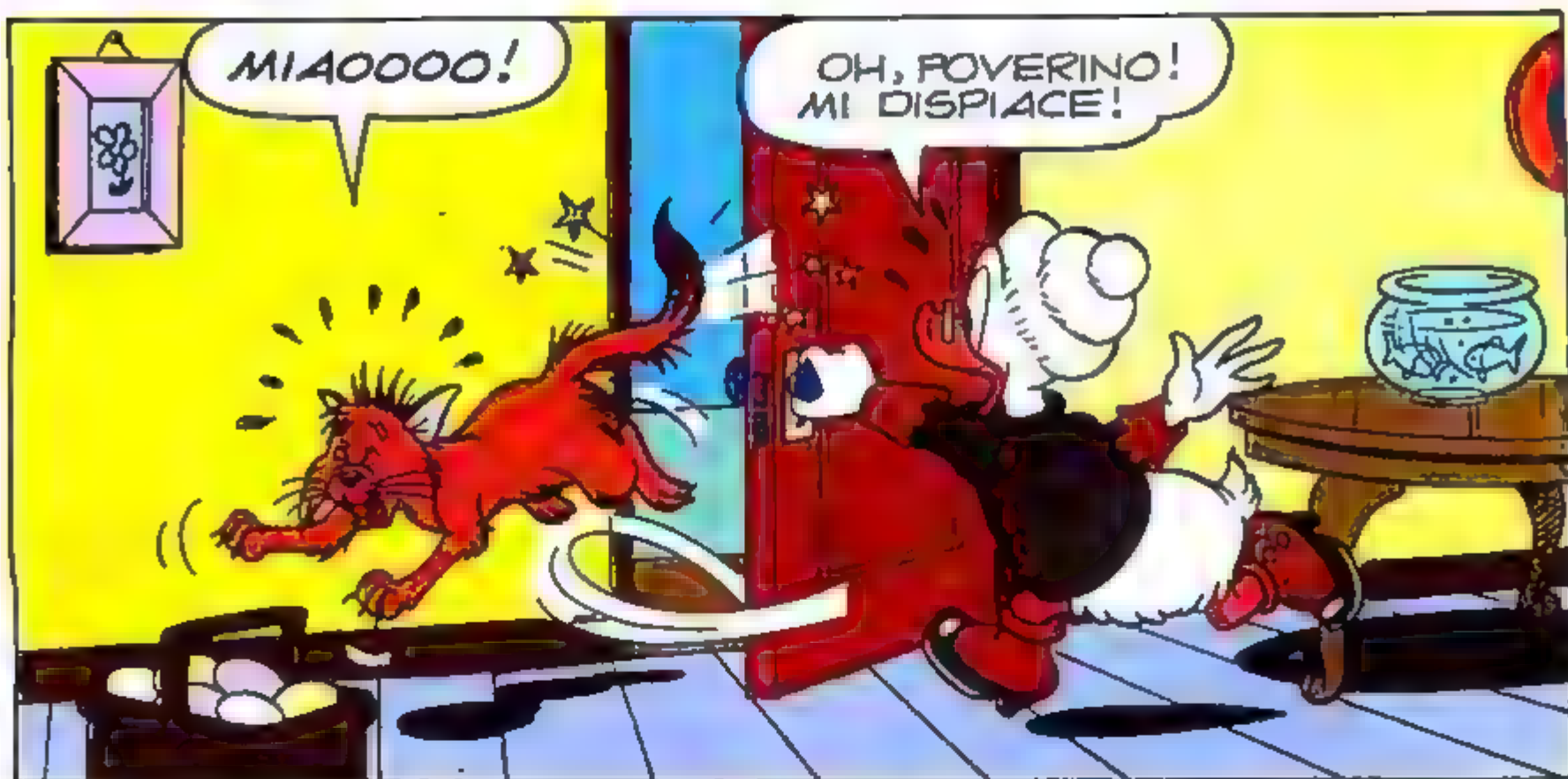




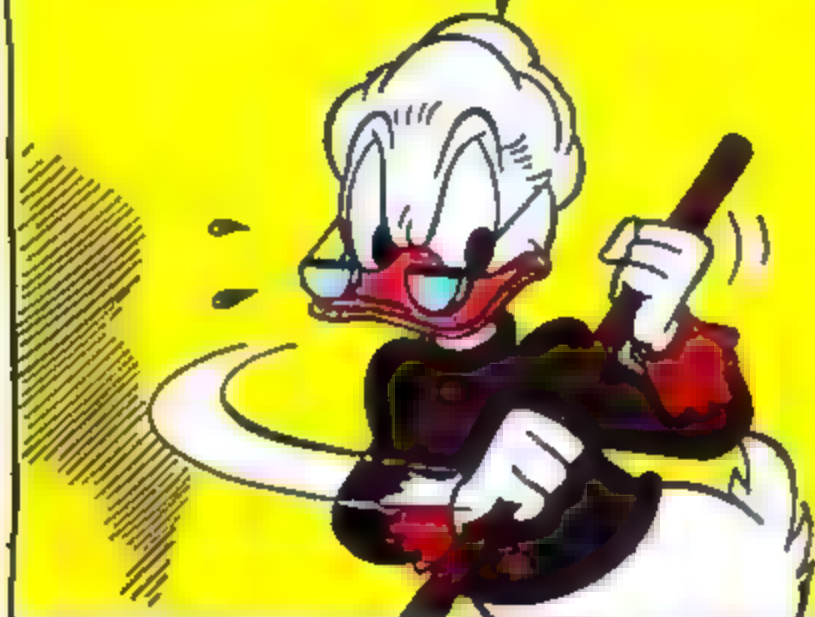








COMUNQUE, SONO
ANCORA ARRABBIATA
CON QUEL PROCIONE!



MA PERCHE' GLI ANI-
MALI SELVATICI NON
SE NE STANNO NEL
BOSCO?

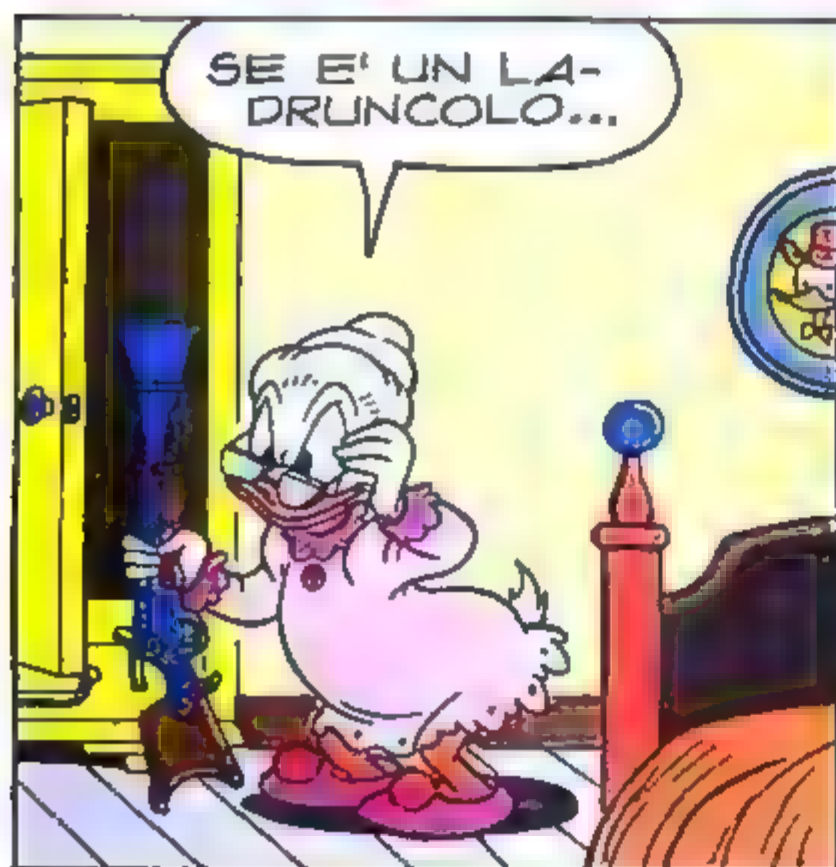


BISOGNA CHE QUESTA
SERA MI RICORDI DI CHIU-
DERE TUTTO A CHIAVE!



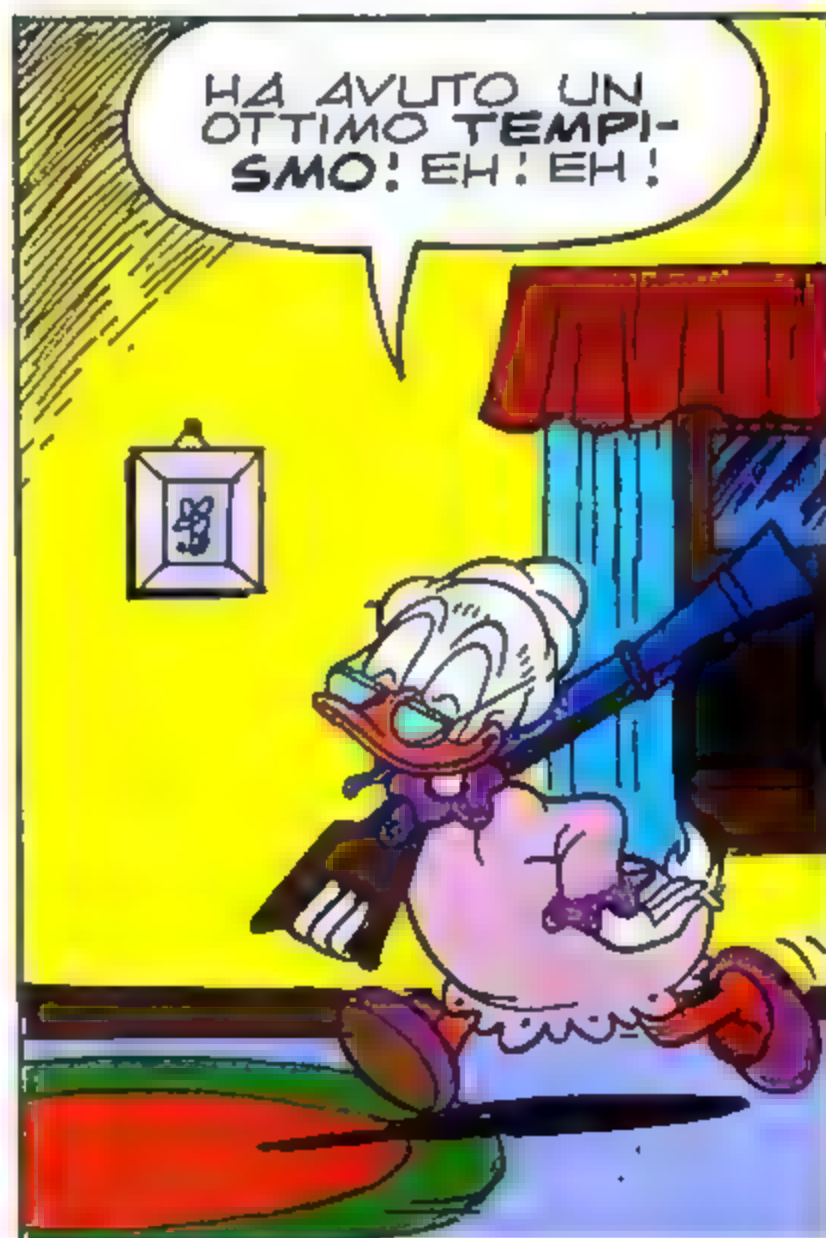
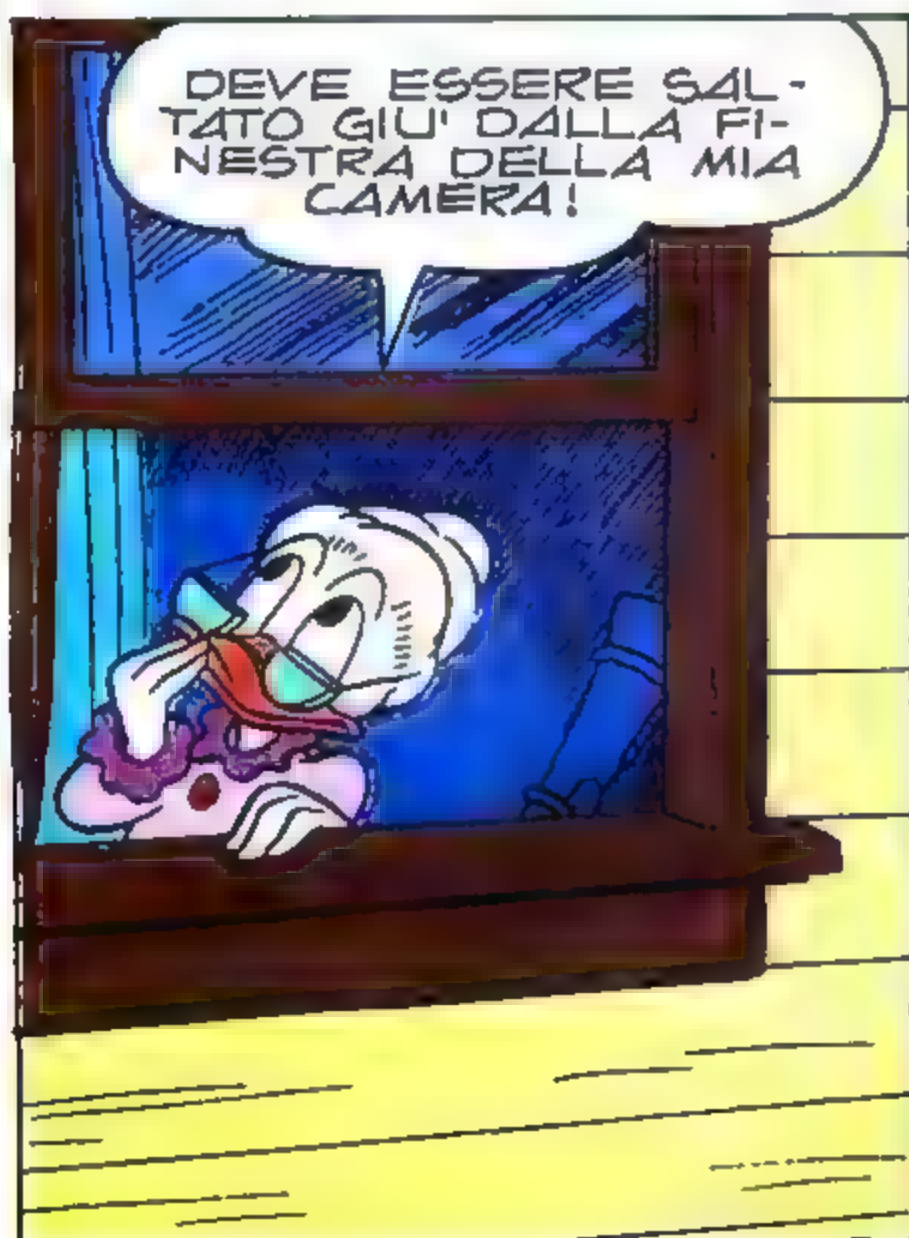
COSI' GLI EVENTUALI
LADRUNCOLI RESTERANNO
CON UN PALMO DI
NASO!













1.500 lire: così poco? Sempre!

RENAULT 9 RALLY



Automodelli in metallo scala 1:43
dimensioni: cm. 10,5 x 4,5 x 3,5.
L. 1.500.
In scatola nera e gialla.

**FERRARI 308 GTB
RALLY**



Ecco le ultimissime
di una lunga collezione:
RENAULT 9, RENAULT 9 RALLY,
FIAT PANDA RALLY,
FERRARI 308 GTB,
FIAT PANDA OLIO FIAT,
FERRARI 308 GTB RALLY.
Tutte a L. 1.500 cad.



SEI ABBASTANZA UOMO PER DOMARE UN'ATALA?



Adver Padova

Atala

PER CHI VUOLE SOLO VINCERE.

Off. Mecc. C. Rizzato & C. S.p.A. Via Venezia 29 Padova

BiciMAX

Desidero ricevere il catalogo Atala BiciMAX

Nome _____

Via _____

Città (cap) _____

Provincia _____

(da spedire a:

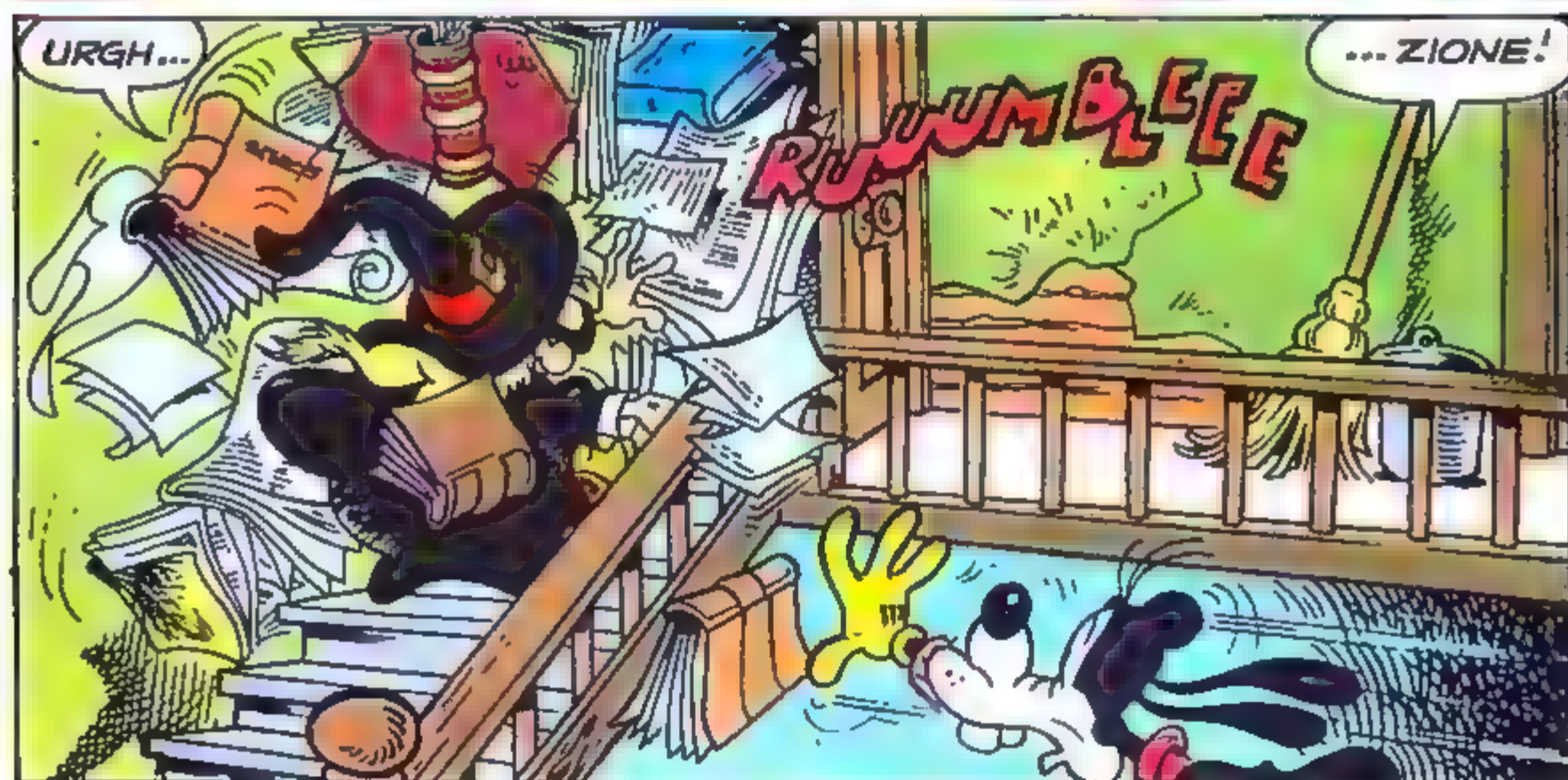
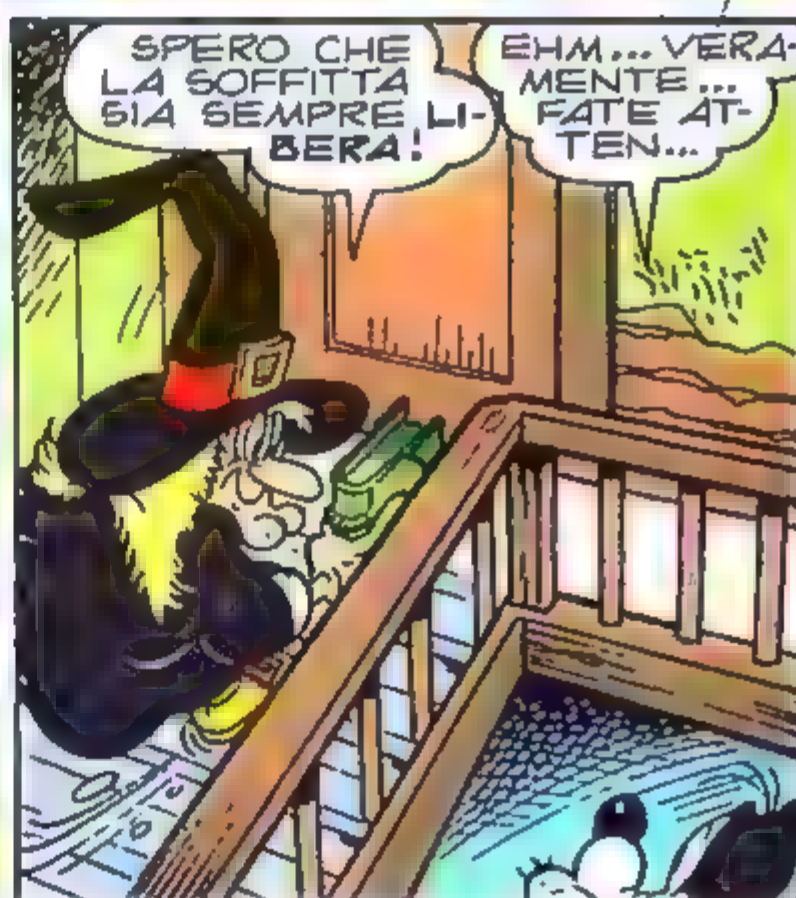
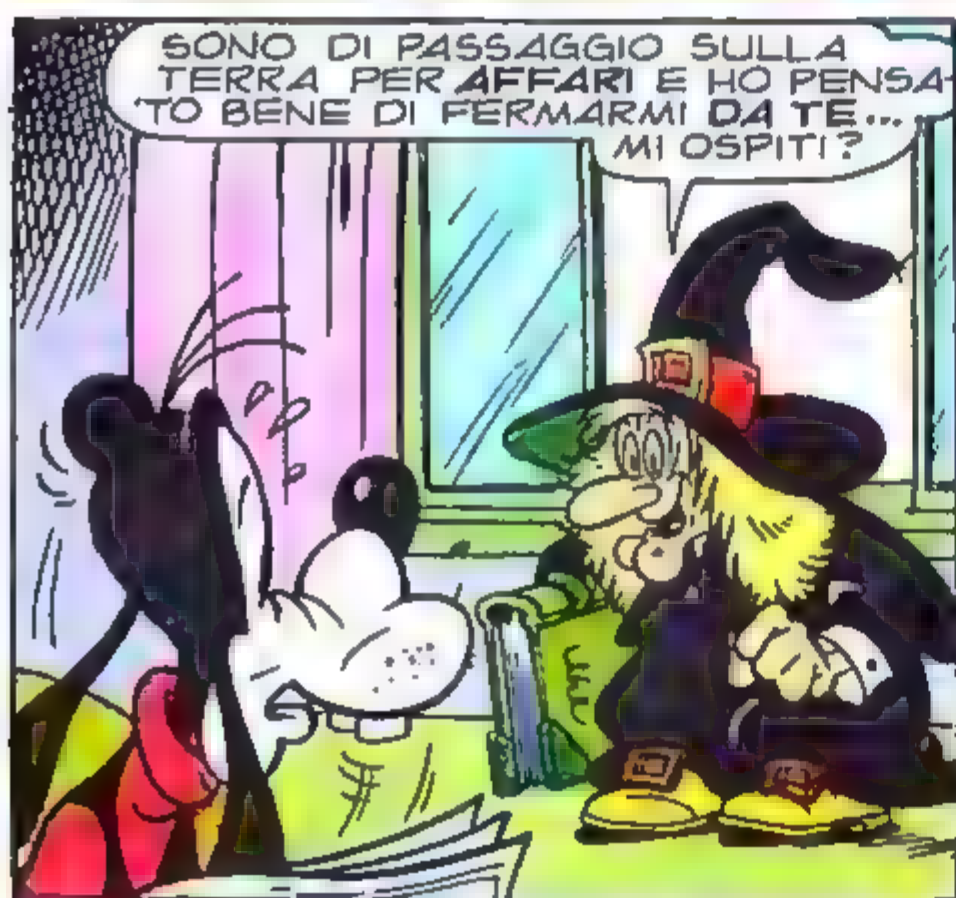
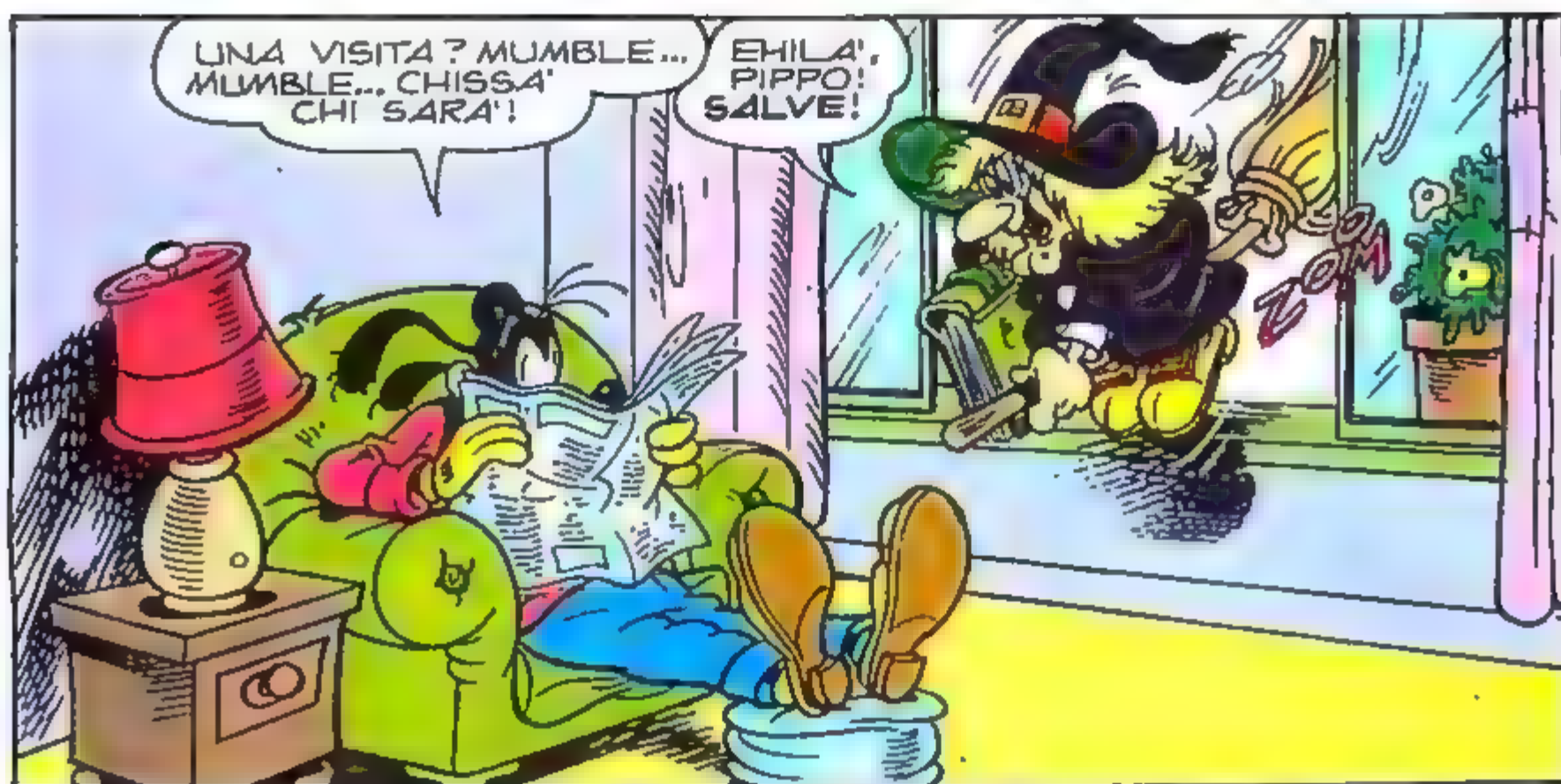
Off. Mecc. C. Rizzato & C. S.p.A.
Via Venezia 29
35100 PADOVA)

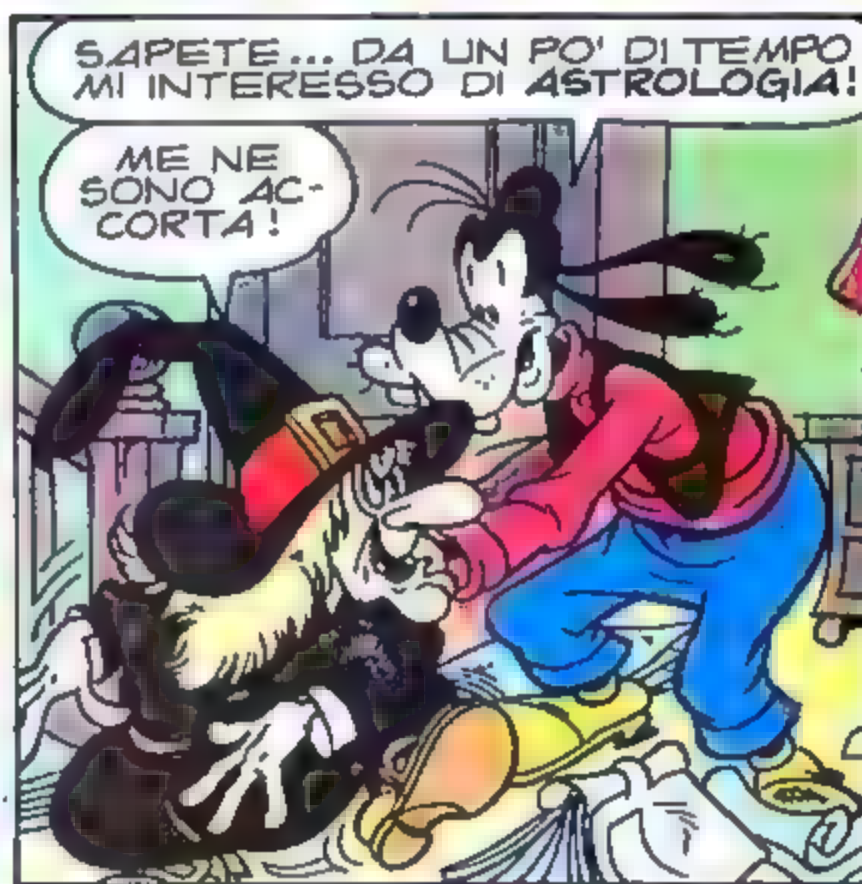
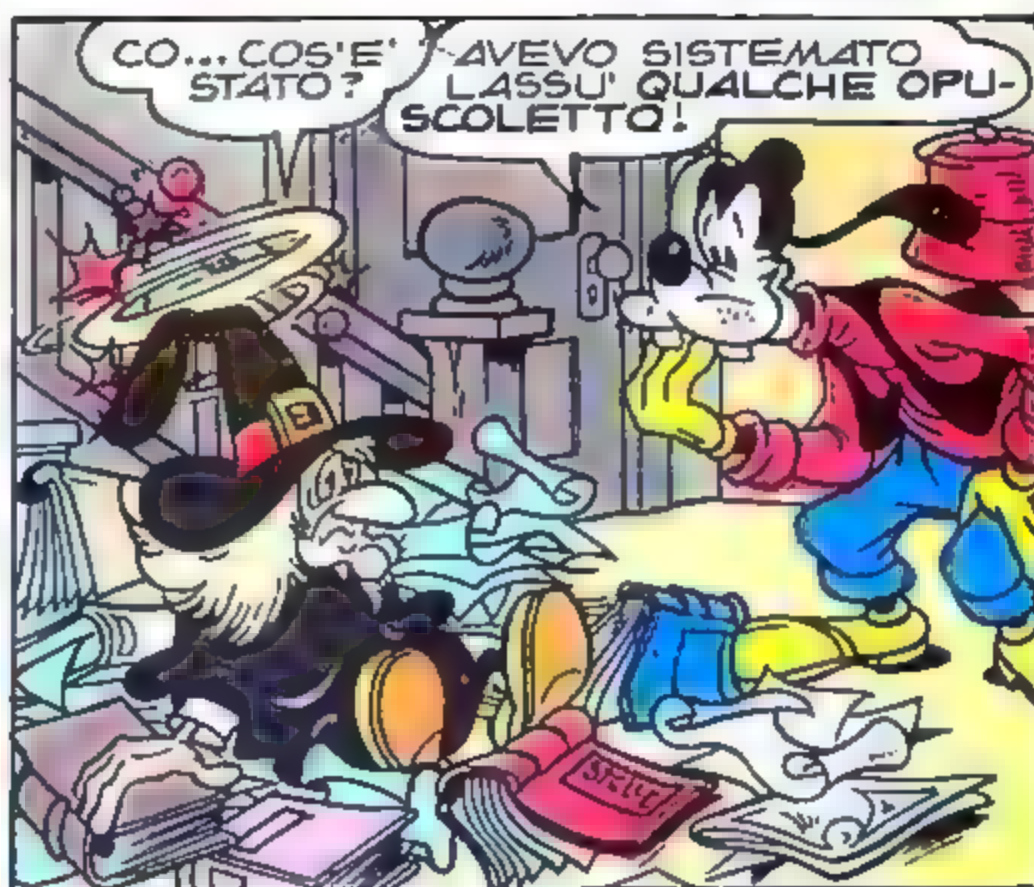
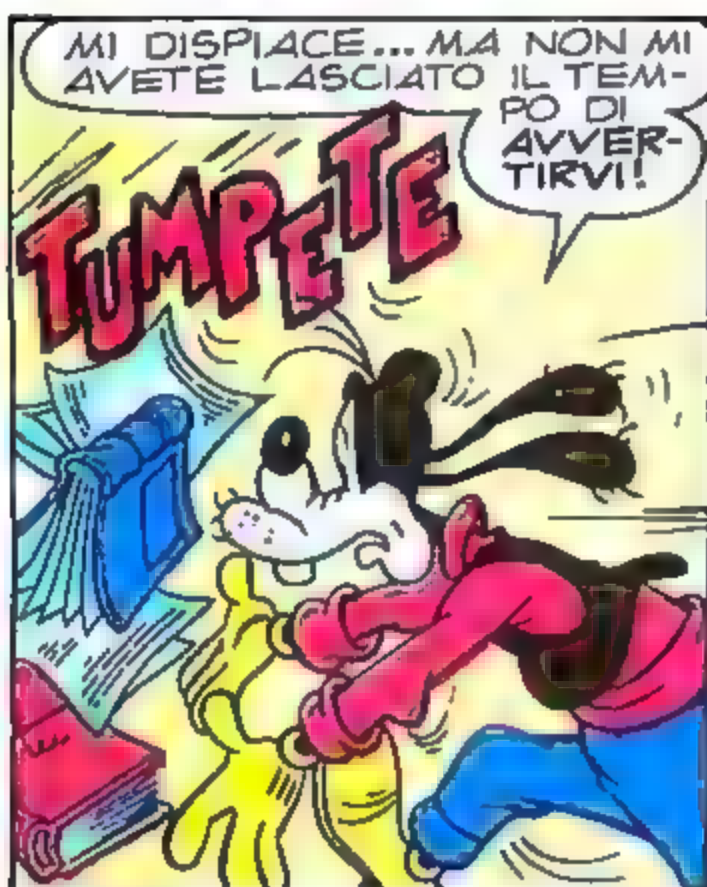
PIPPPO

E L'OROSCOPO SCIENTIFICO

WALT DISNEY



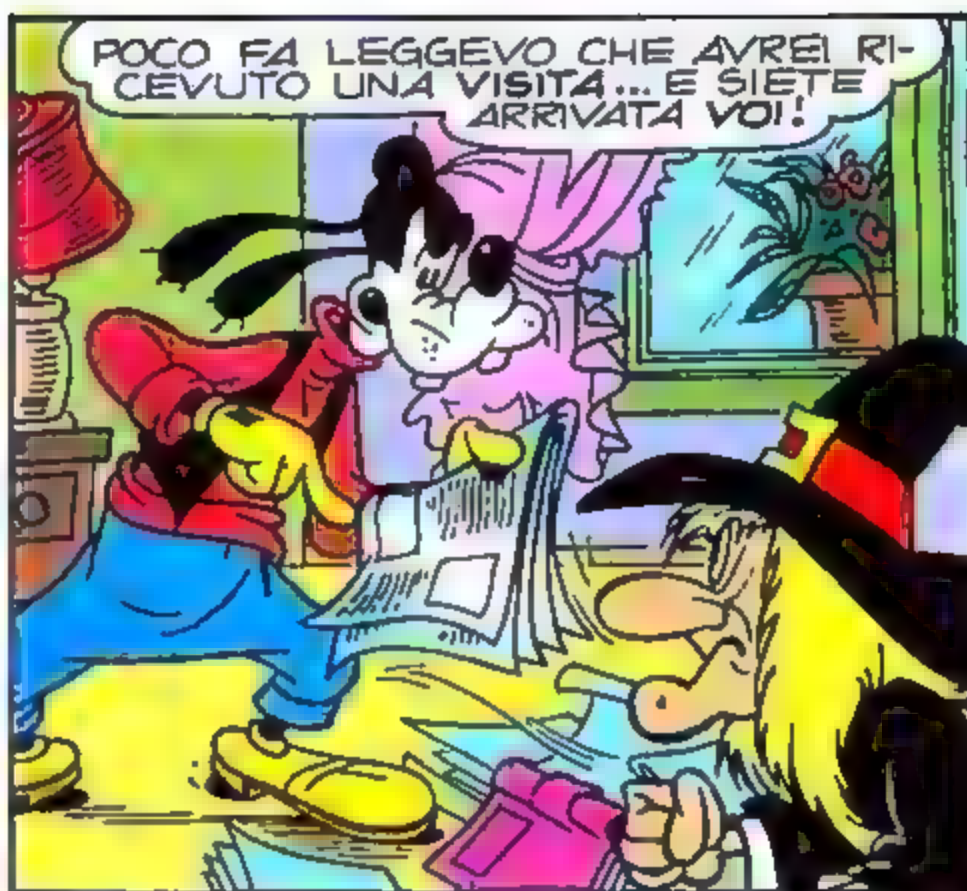




TSK... SENTITELA! SI SPACCIA PER STREGA E TROVA DA RIDERE SUGLI OROSCOPI... CHE FACCIA TOSTA!

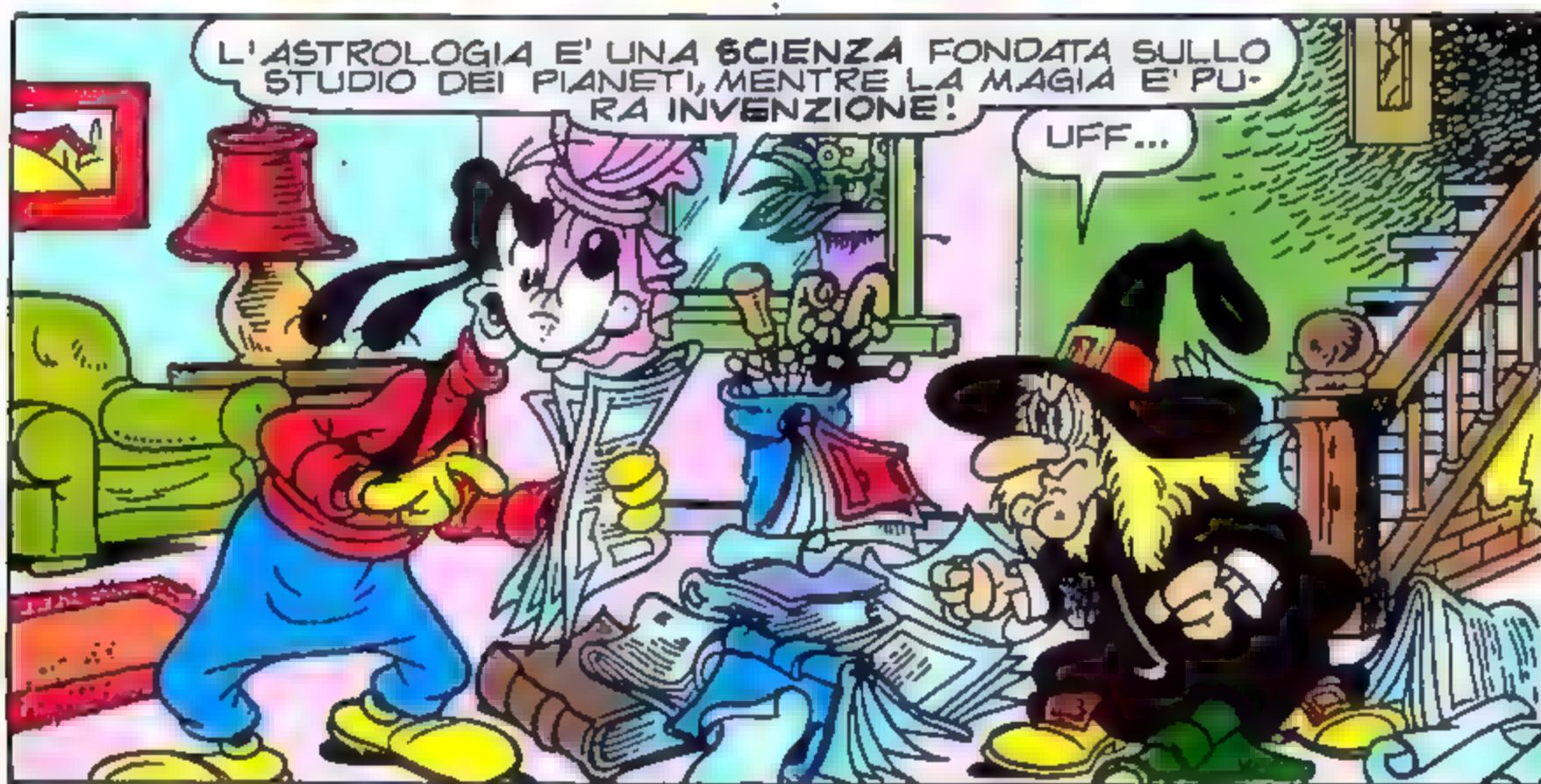


POCO FA LEGGEVO CHE AVREI RICEVUTO UNA VISITA... E SIETE ARRIVATA VOI!



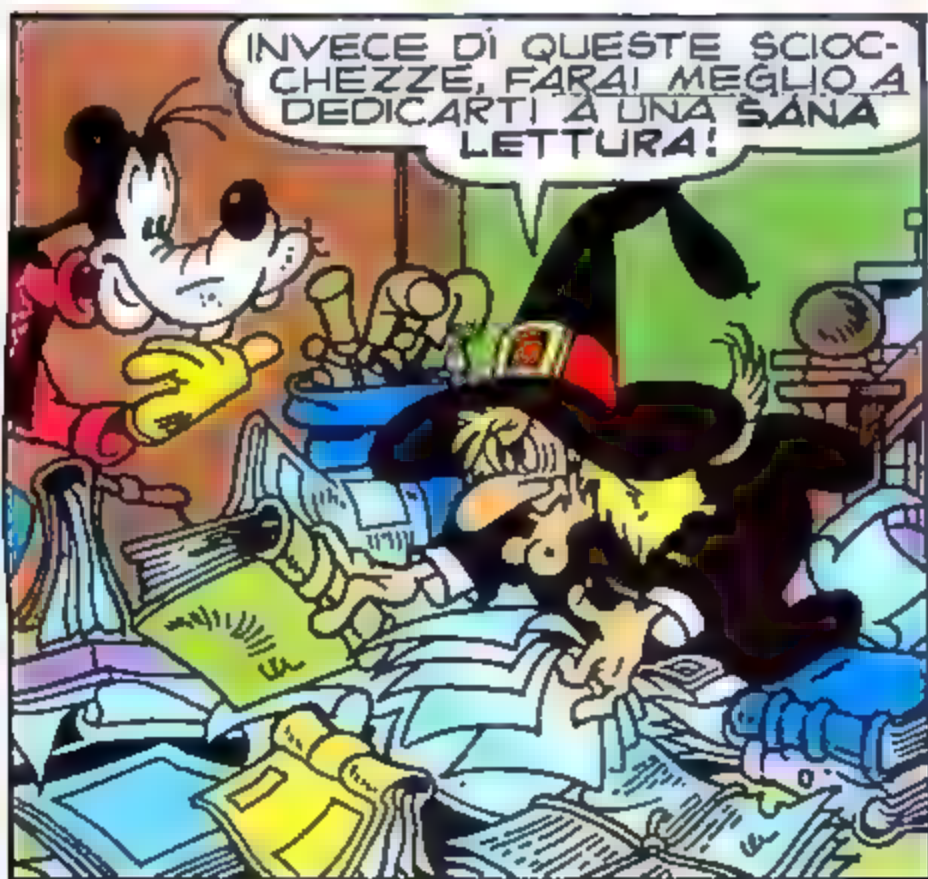
L'ASTROLOGIA E' UNA SCIENZA FONDATA SULLO STUDIO DEI PIANETI, MENTRE LA MAGIA E' PURA INVENZIONE!

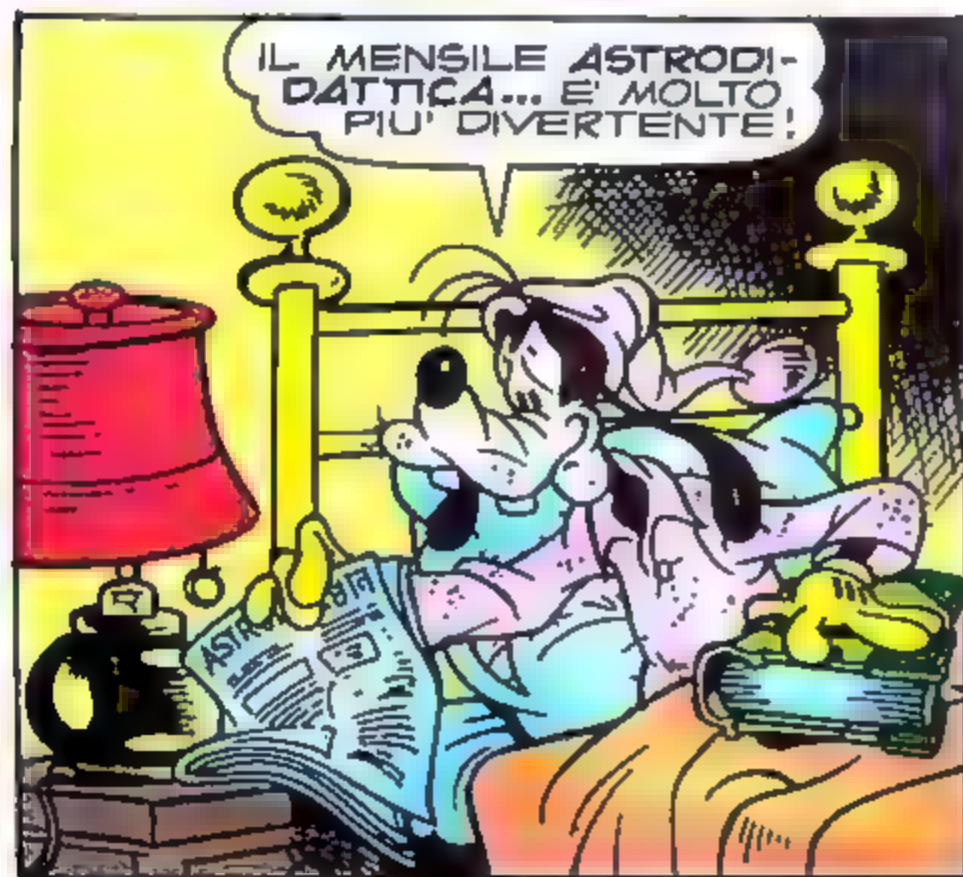
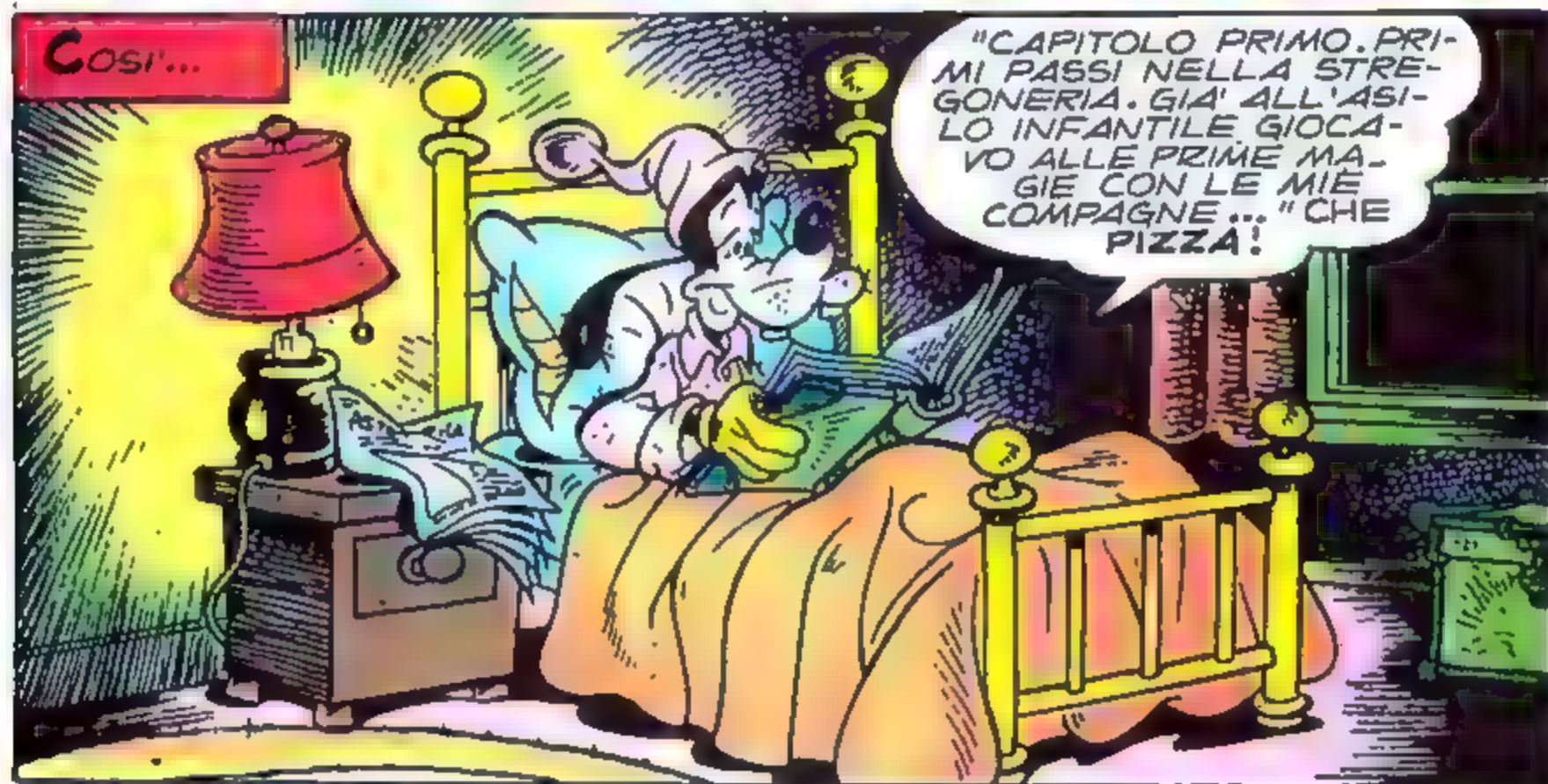
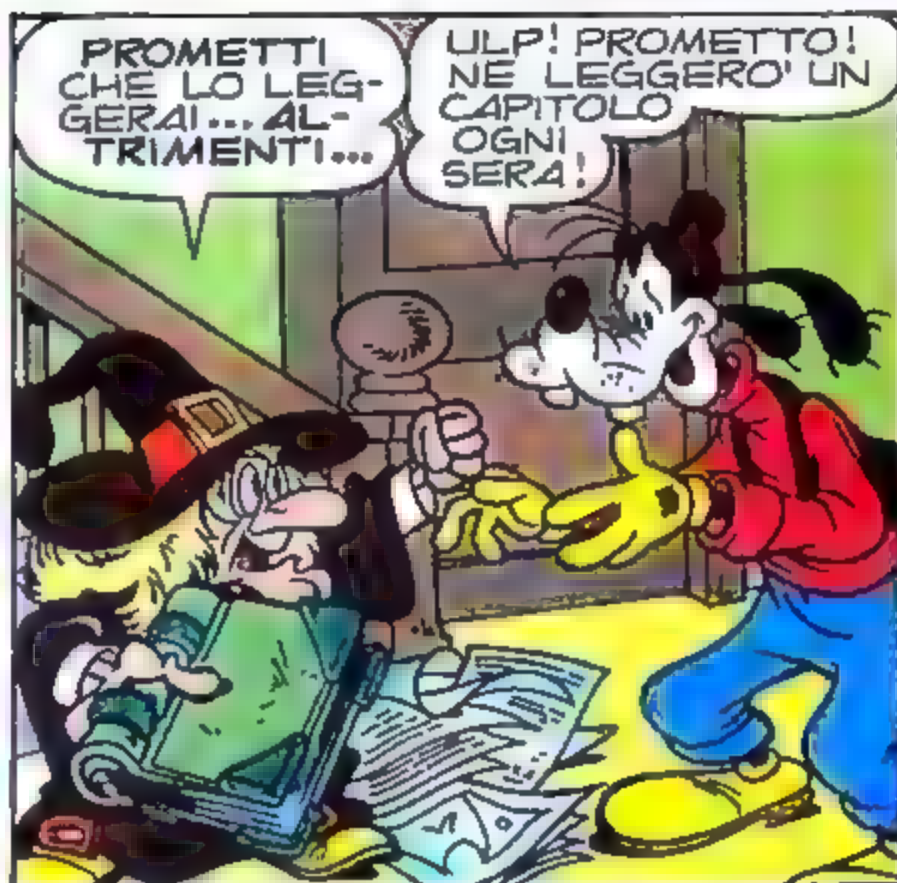
UFF...

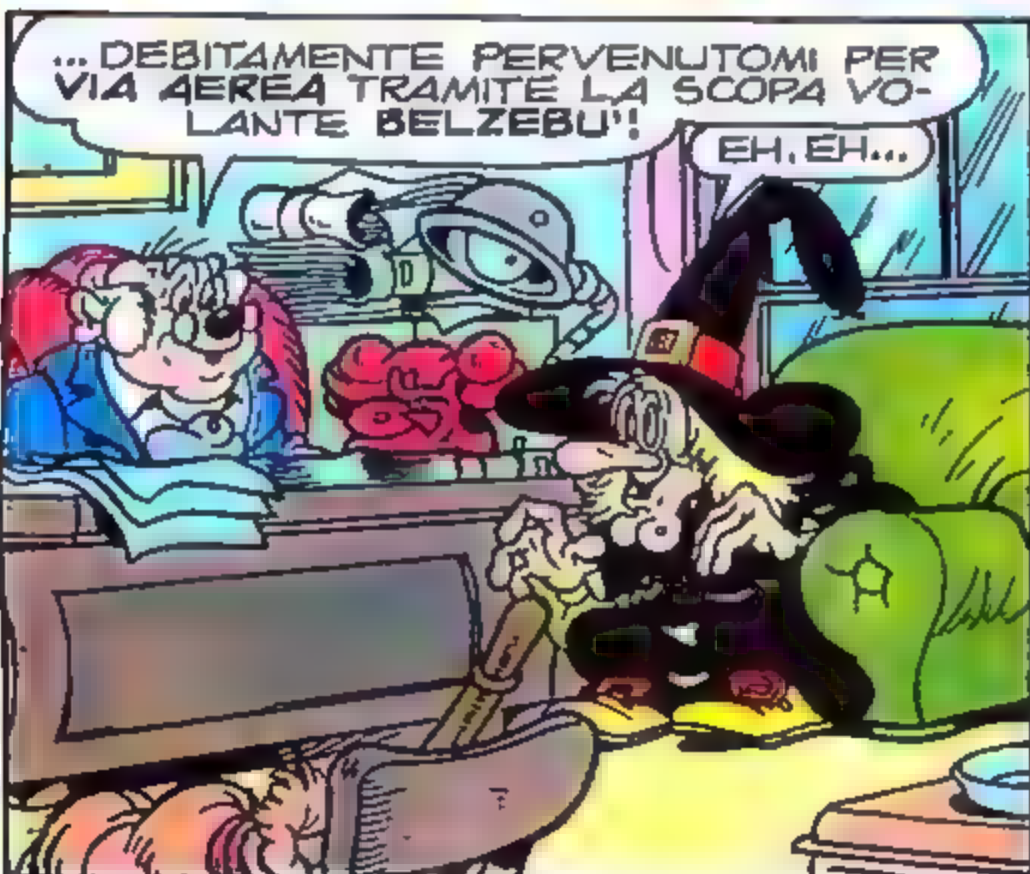


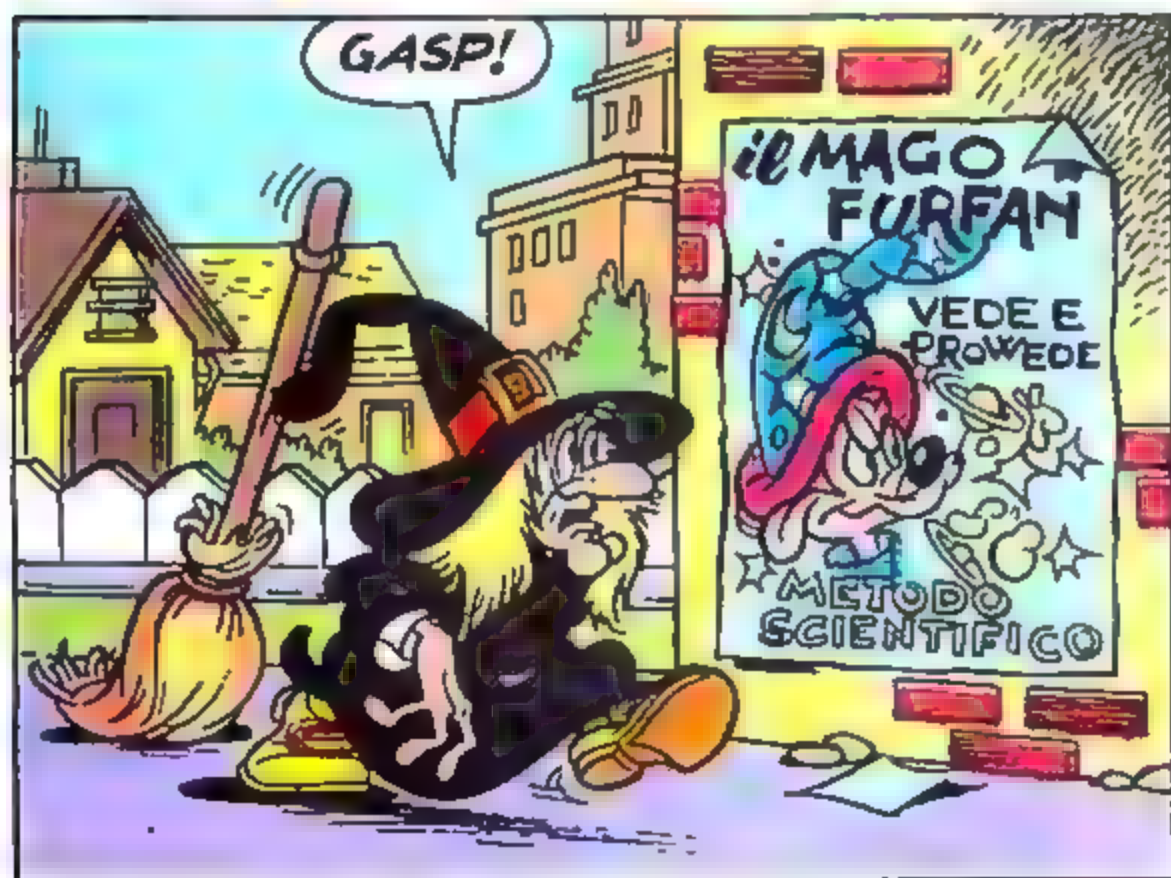
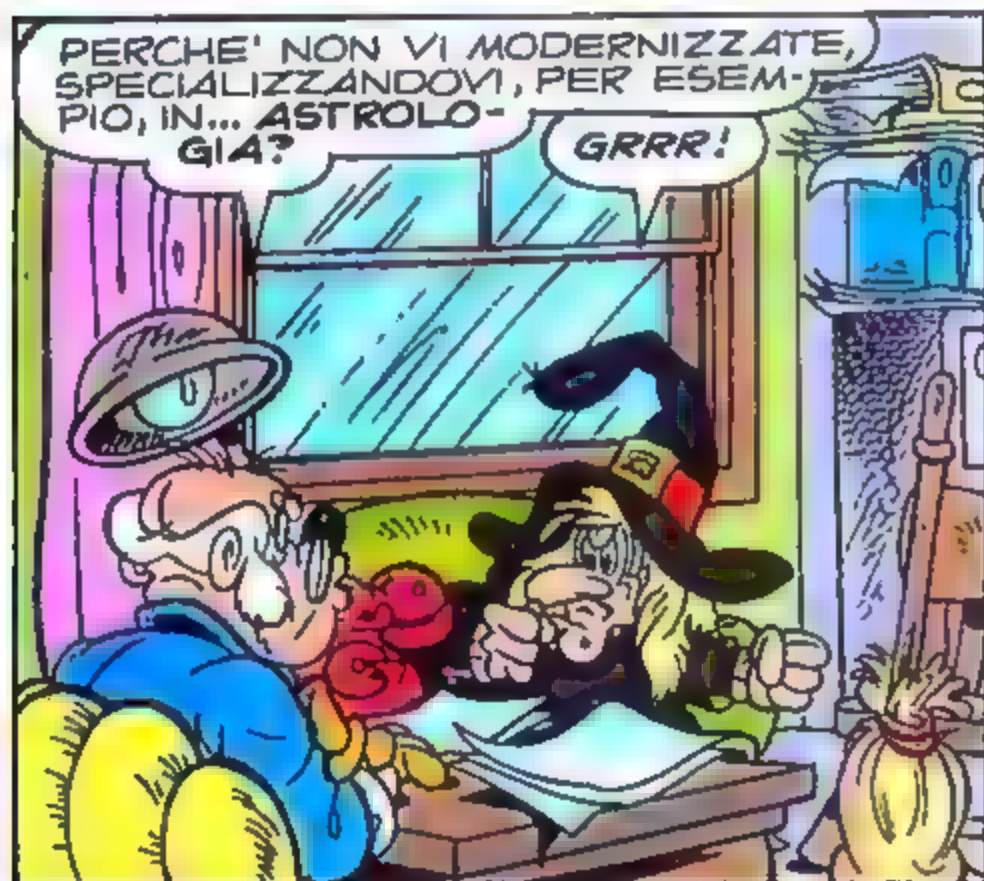
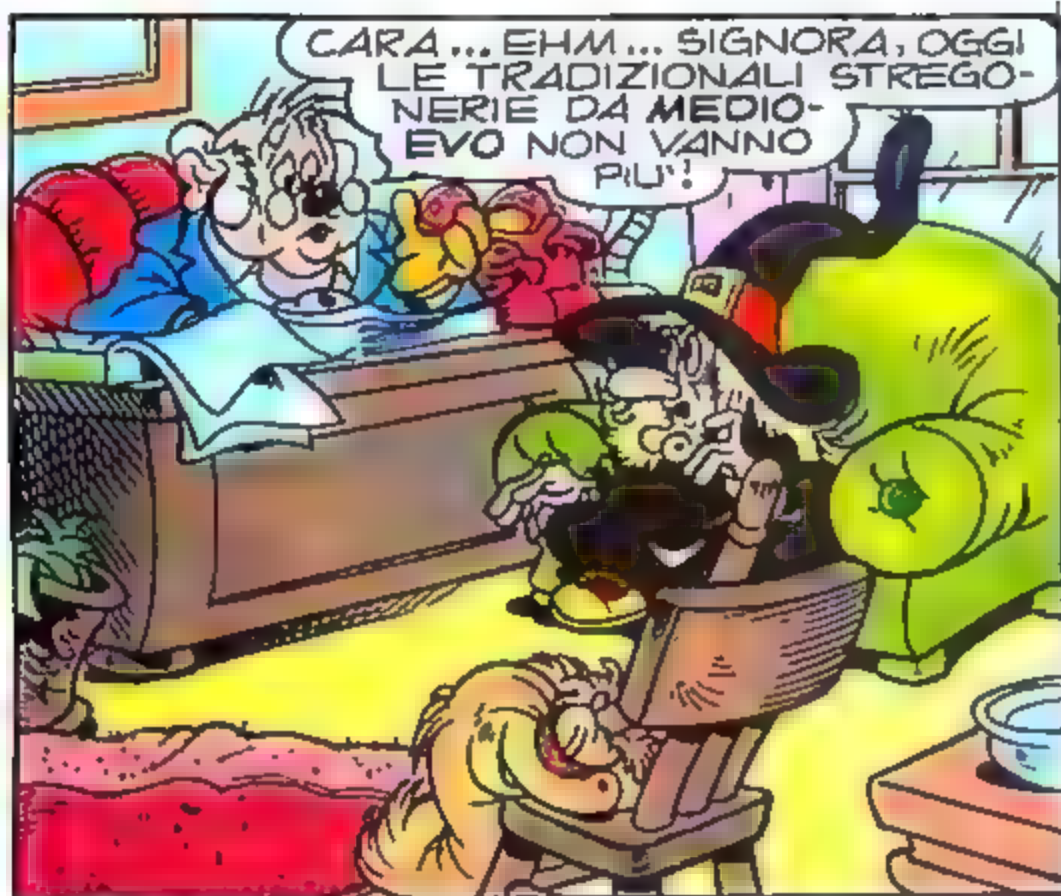
INVECE DI QUESTE SCIOCHEZZE, FARAI MEGLIO A DEDICARTI A UNA SANA LETTURA!

ECCO LE MIE MEMORIE! UNA INTERA PLURIBECOLARE ESISTENZA DEDITA A SORTILEGI E STREGONERIE!

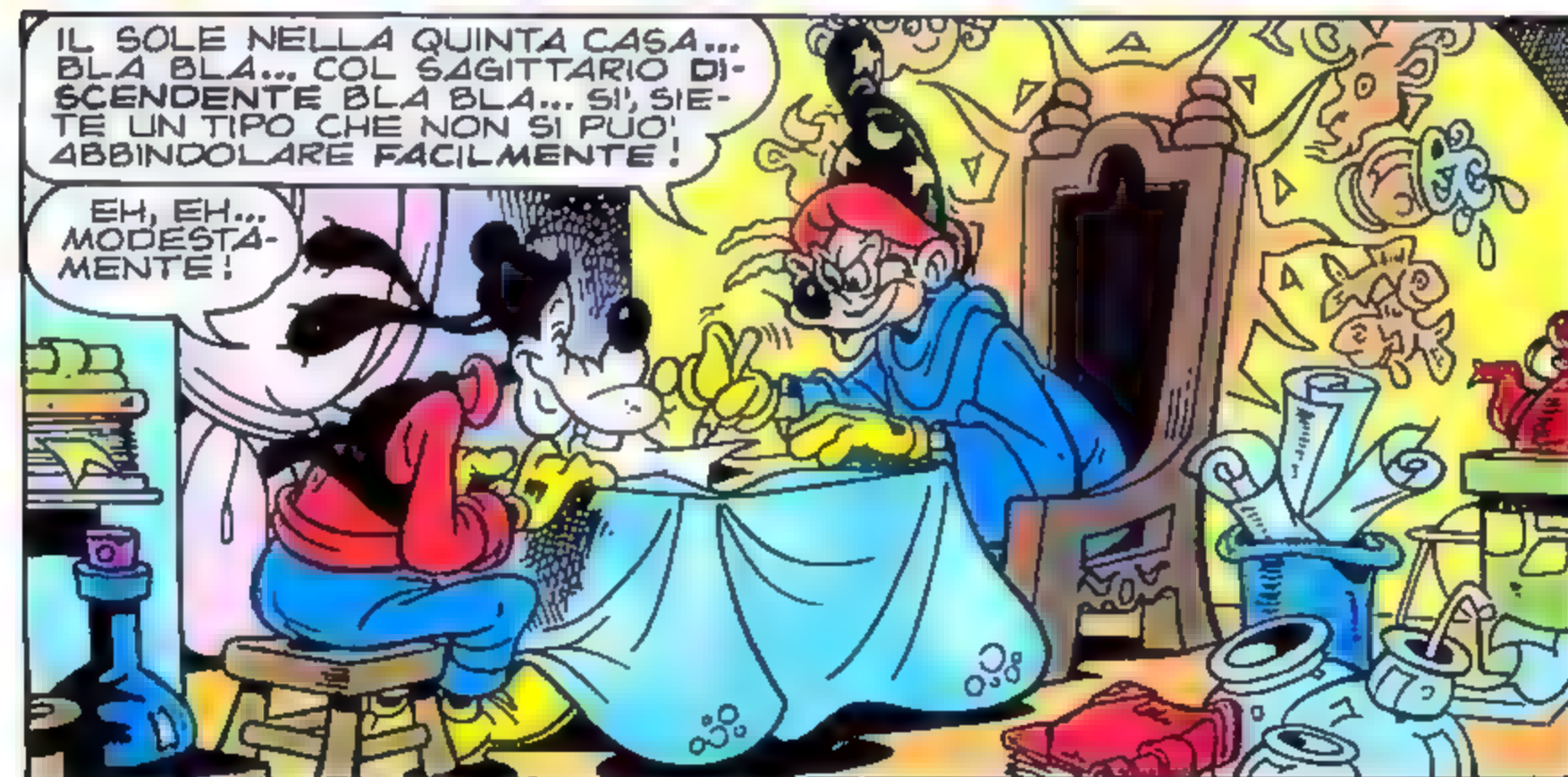
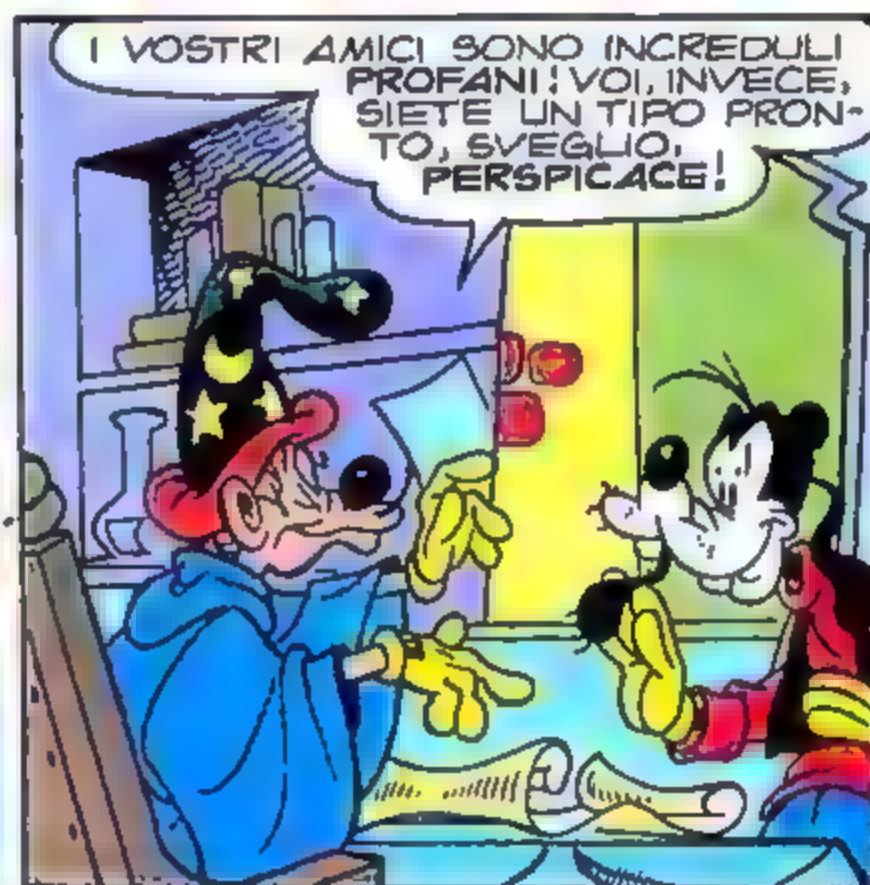


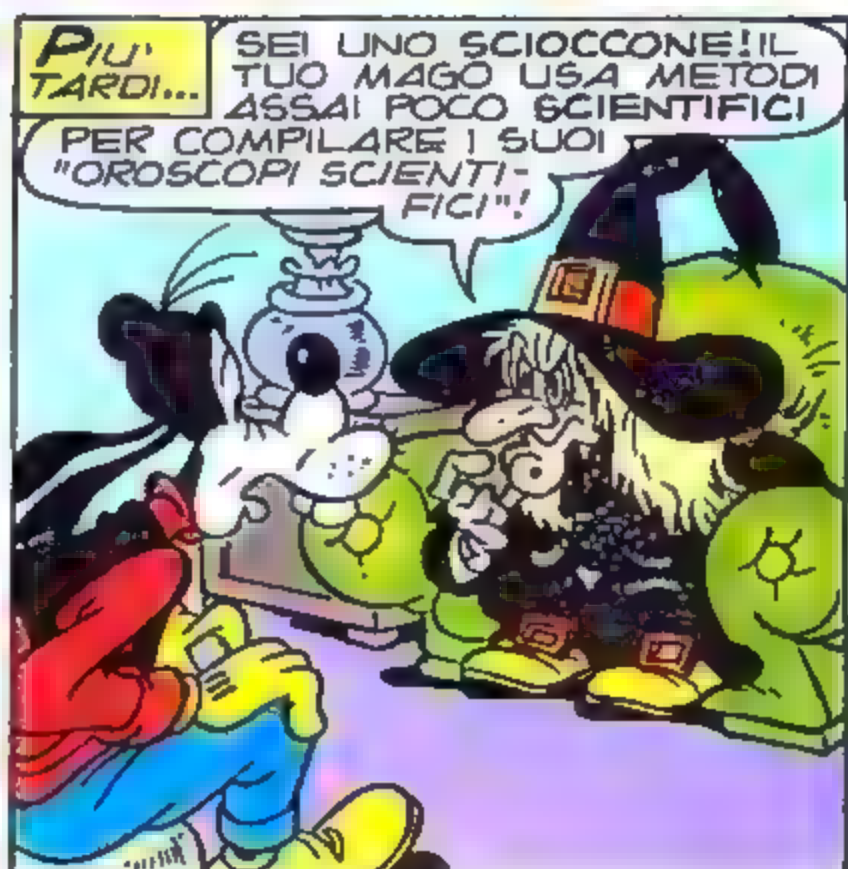
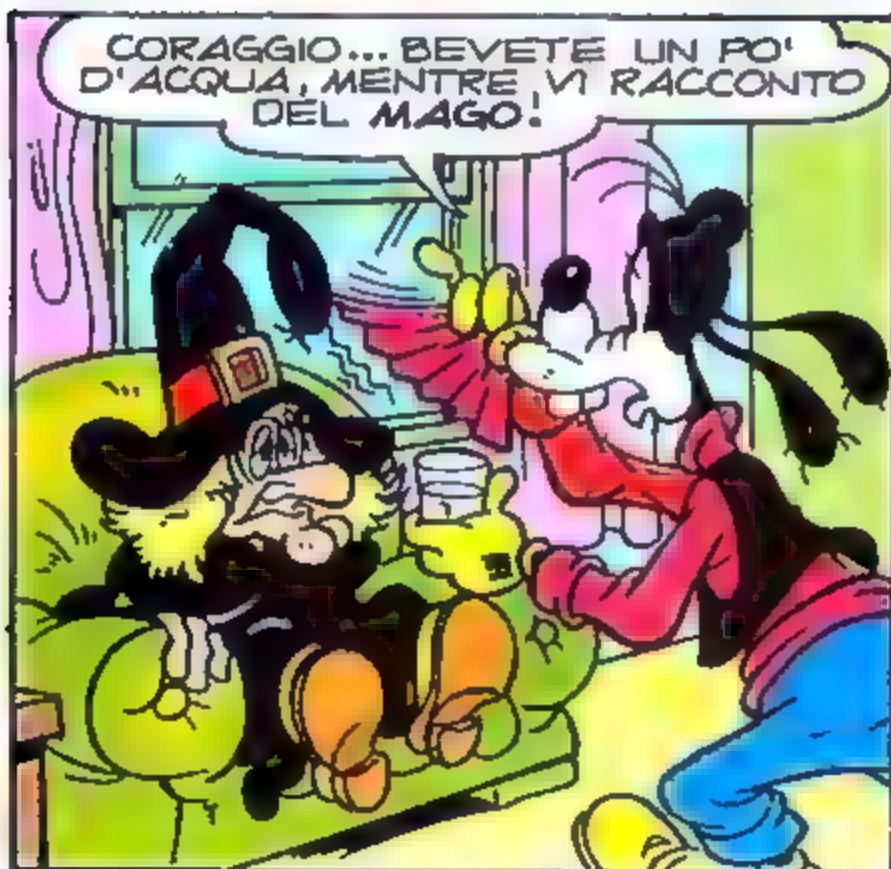
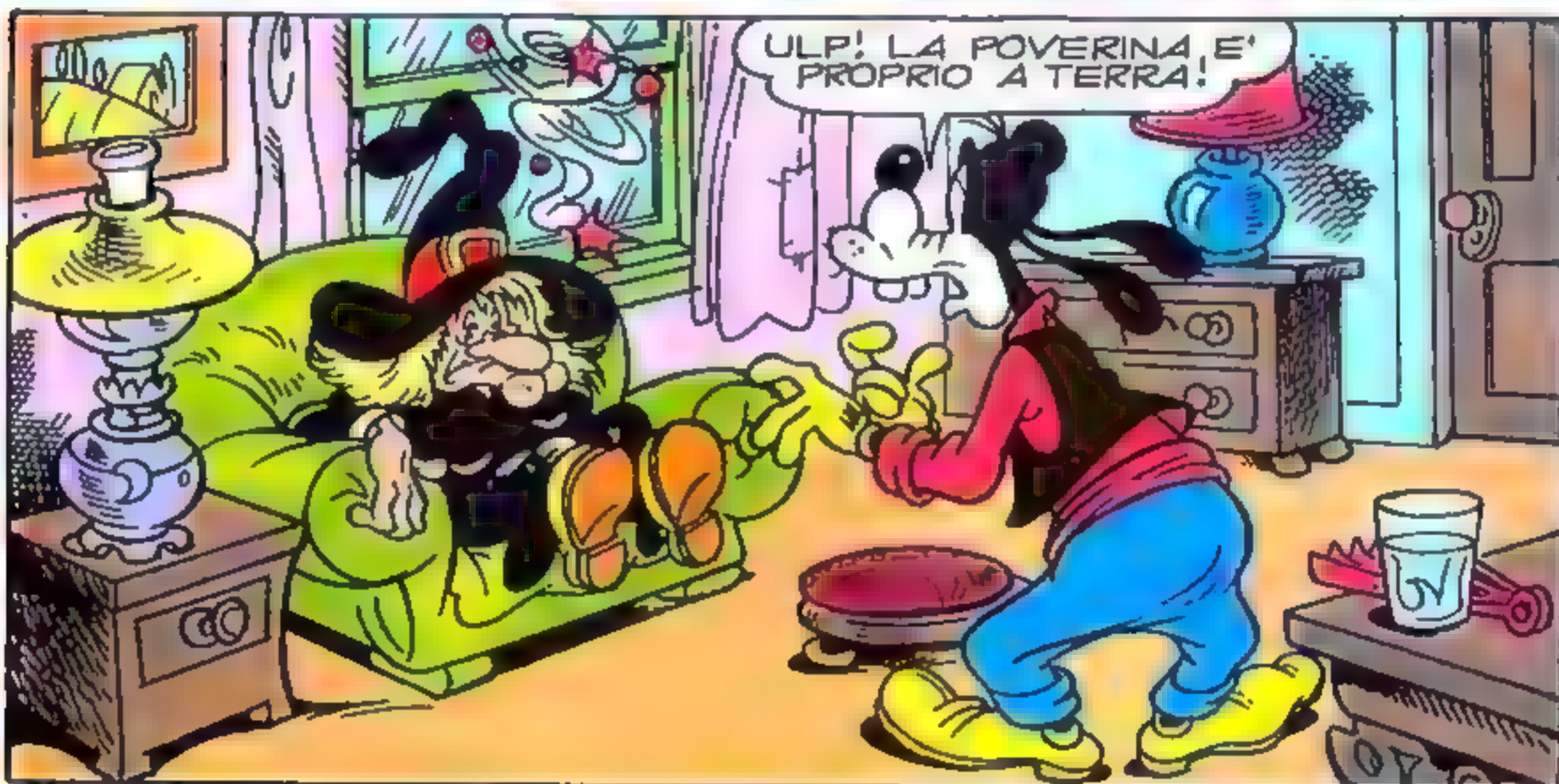
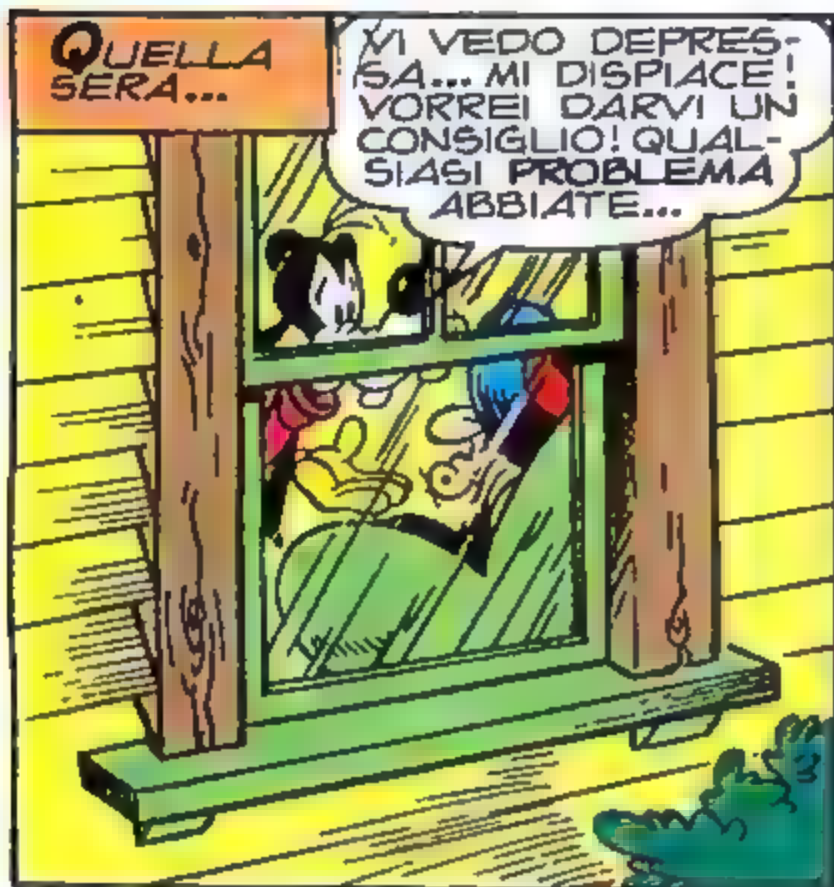


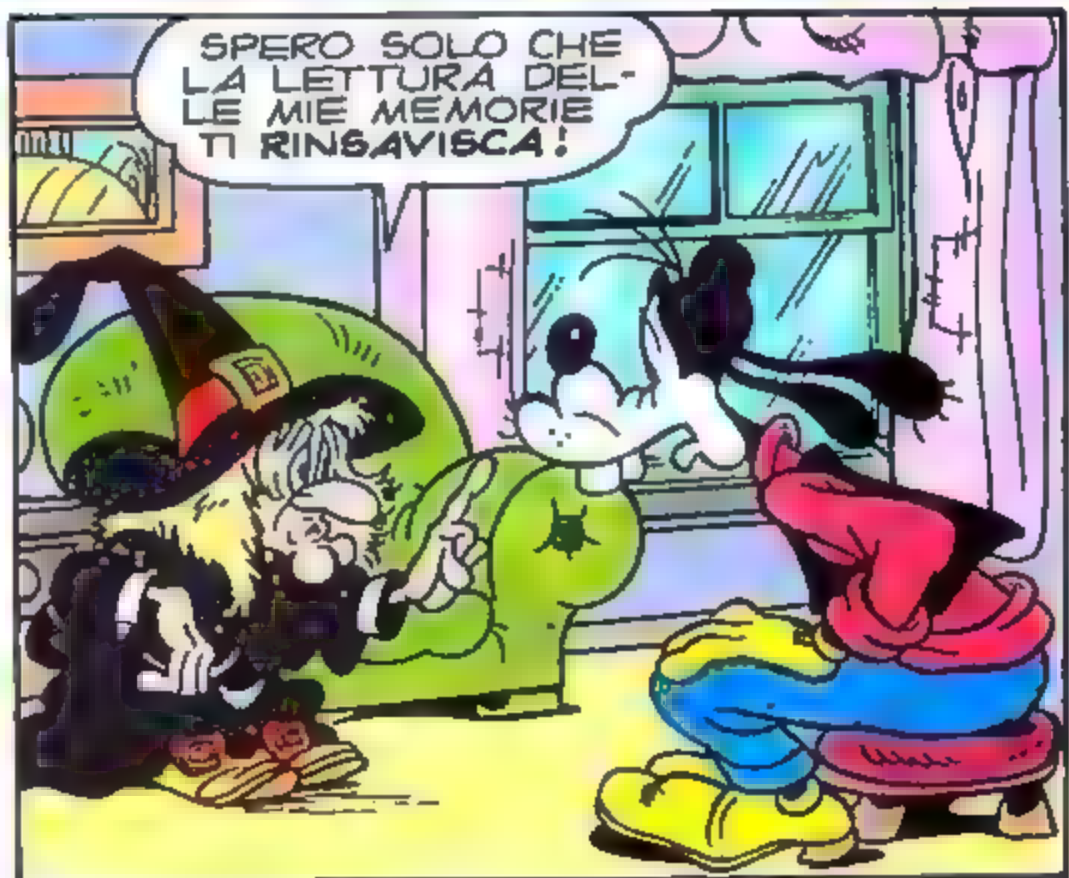
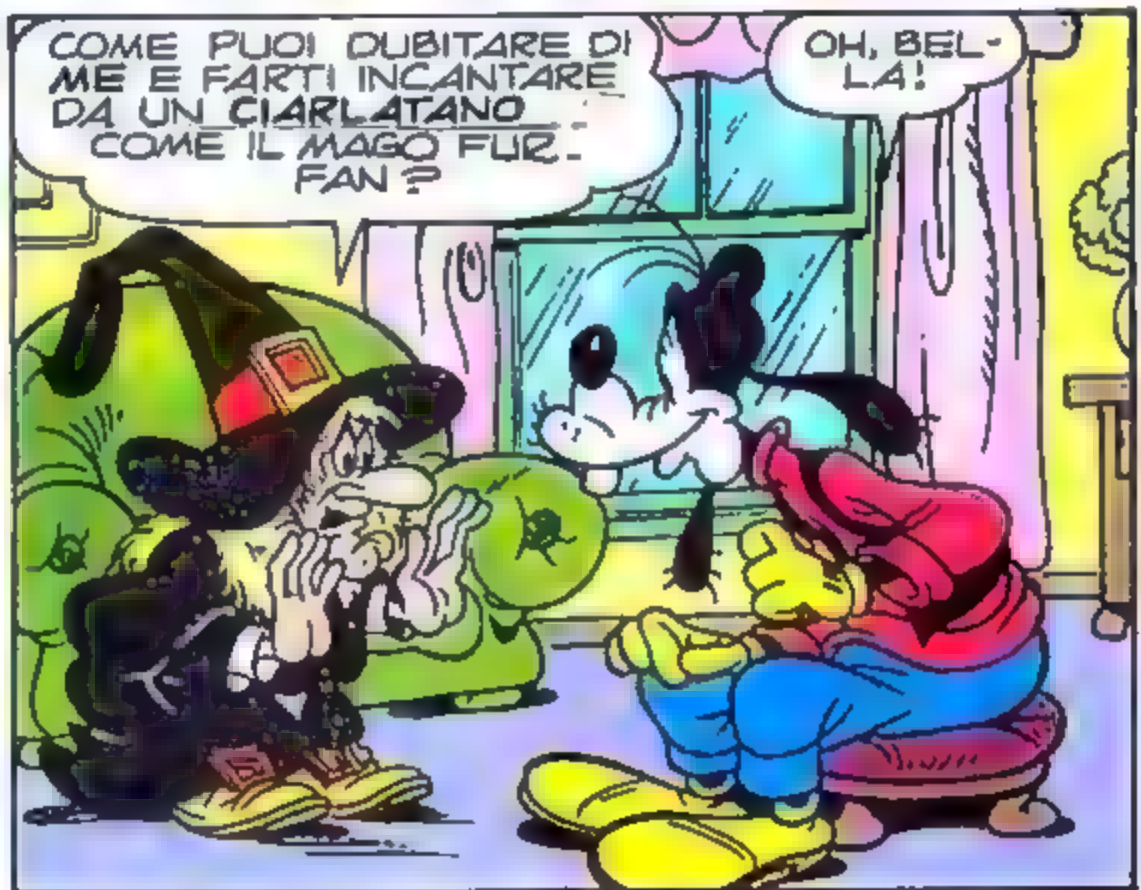


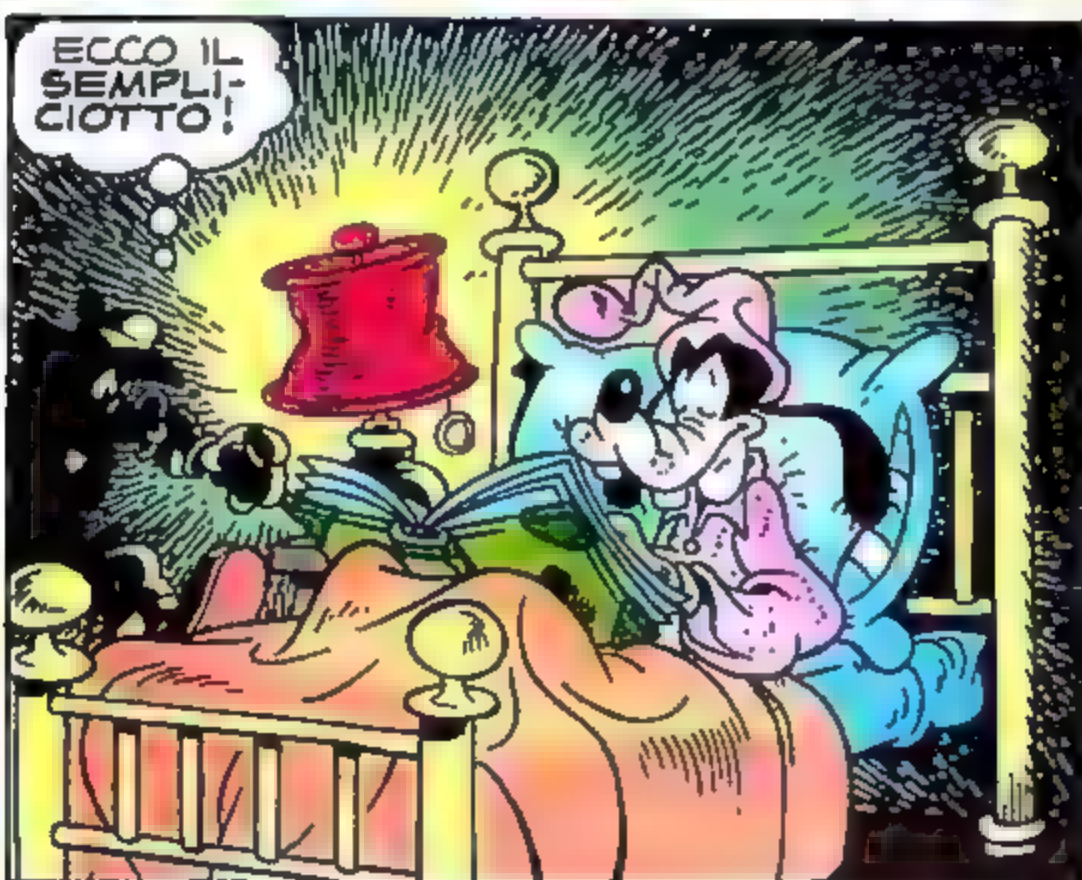
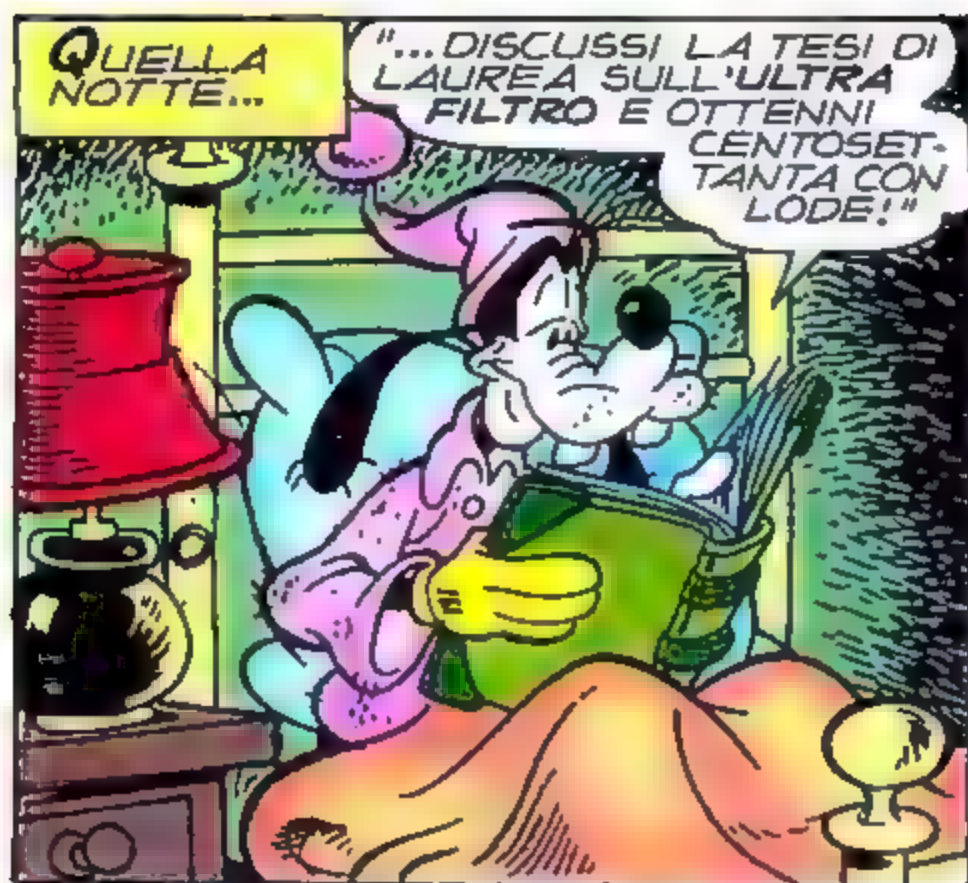


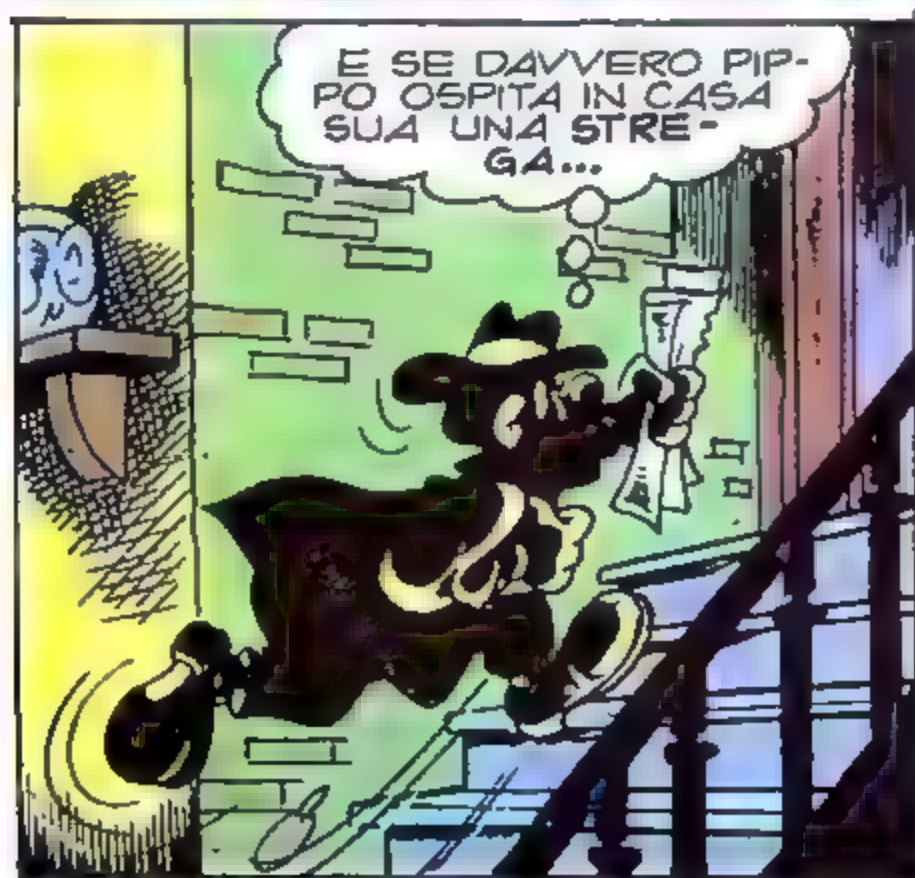
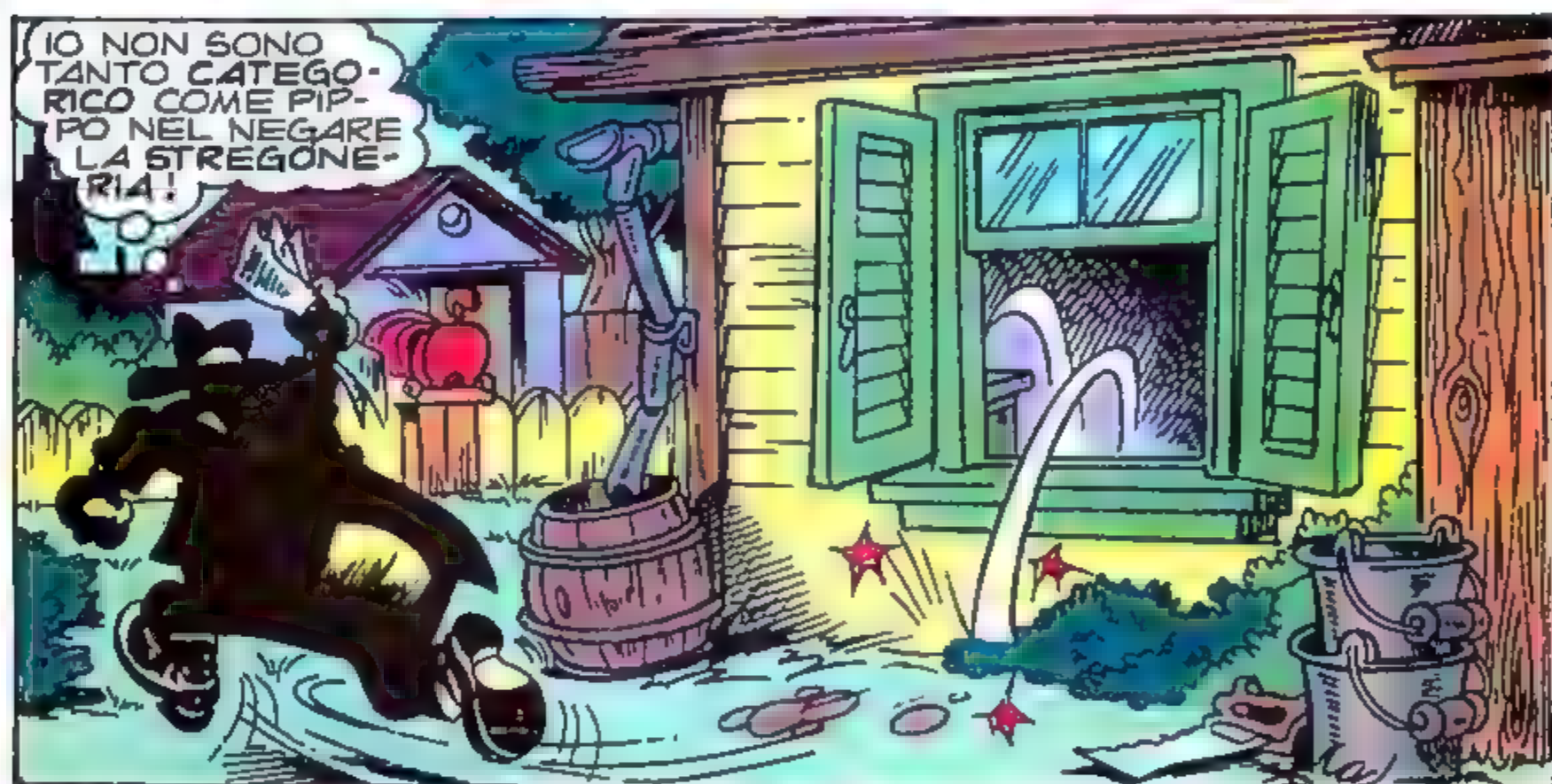
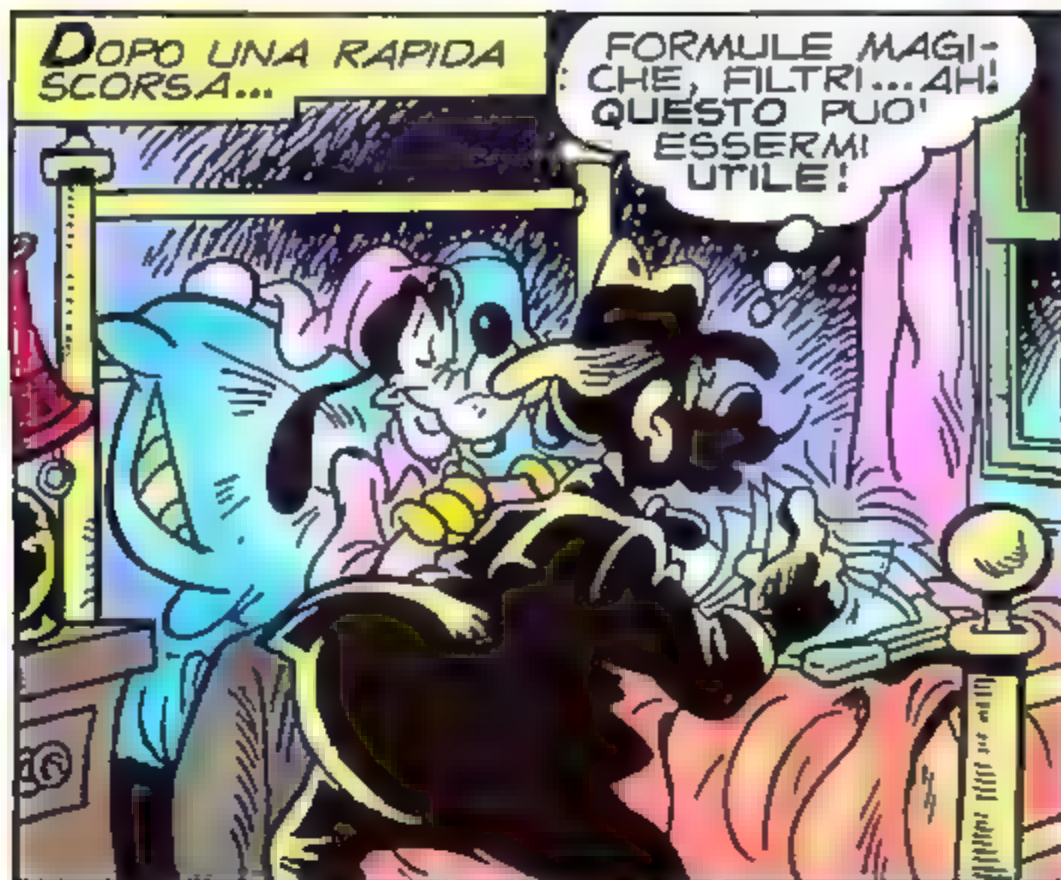


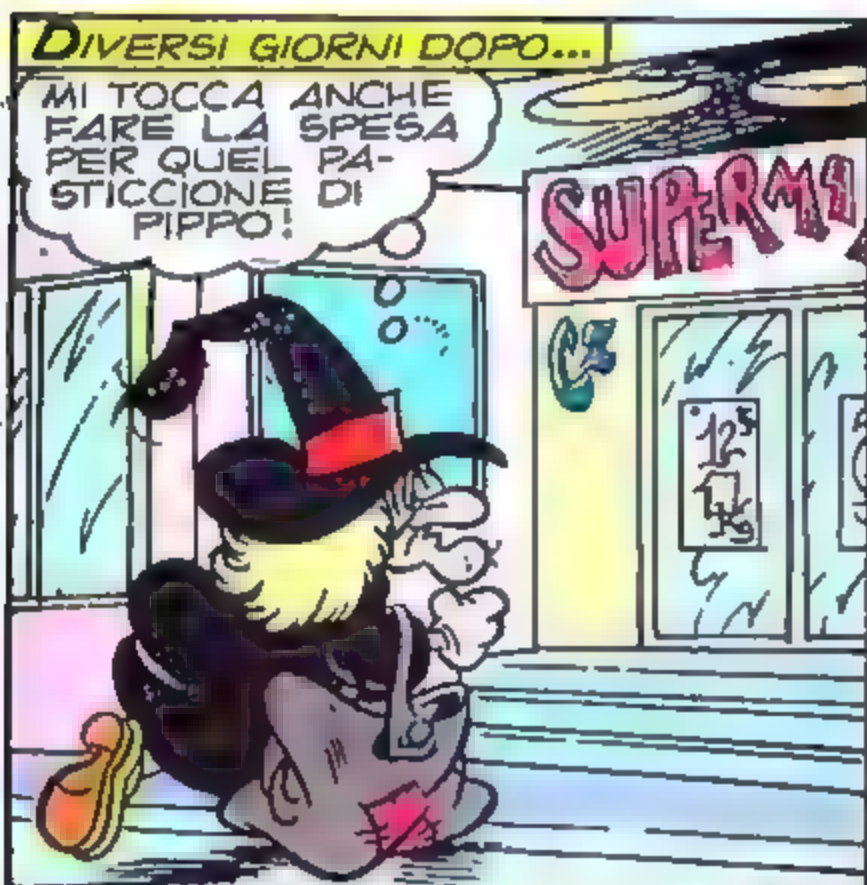
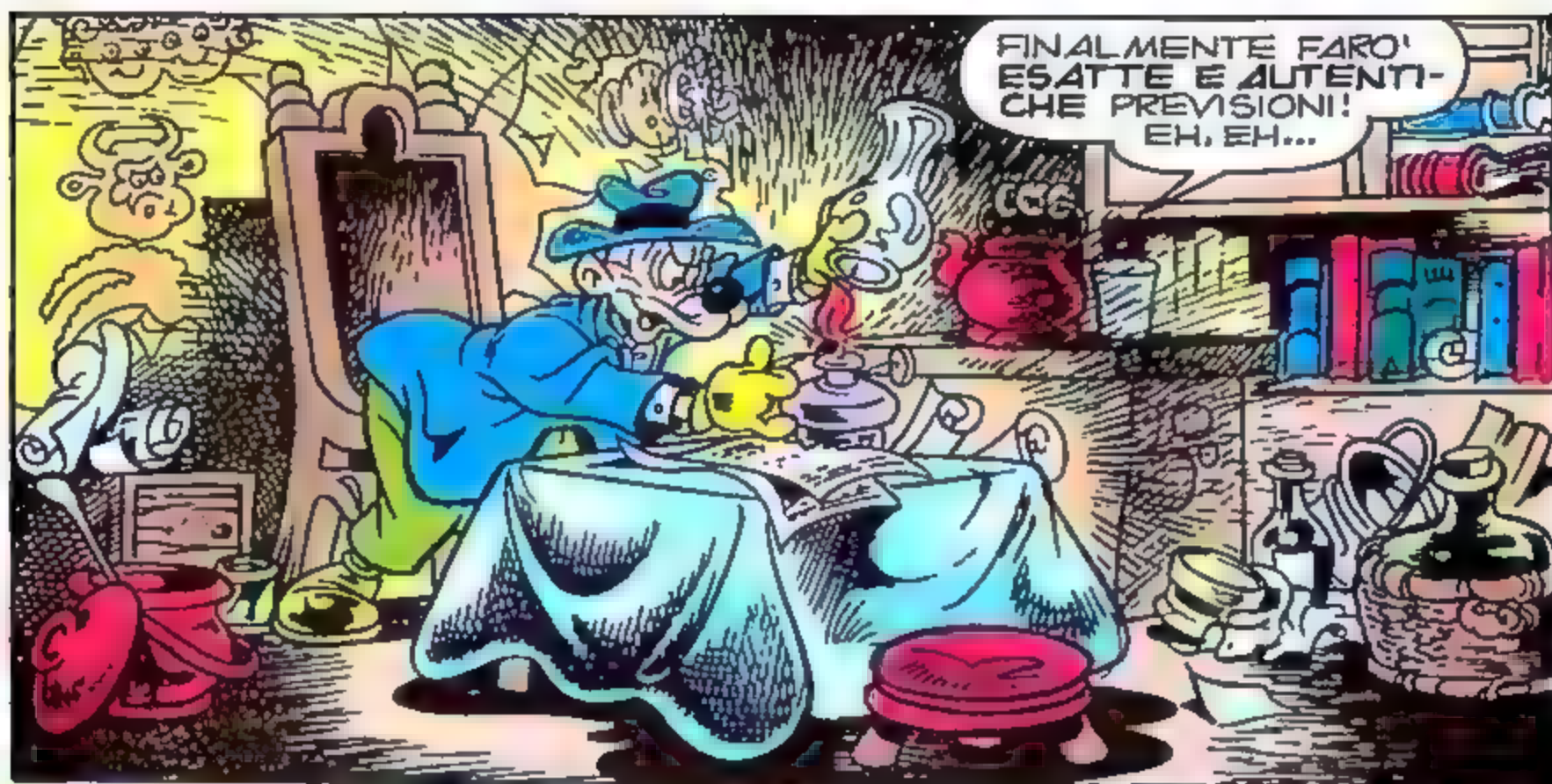


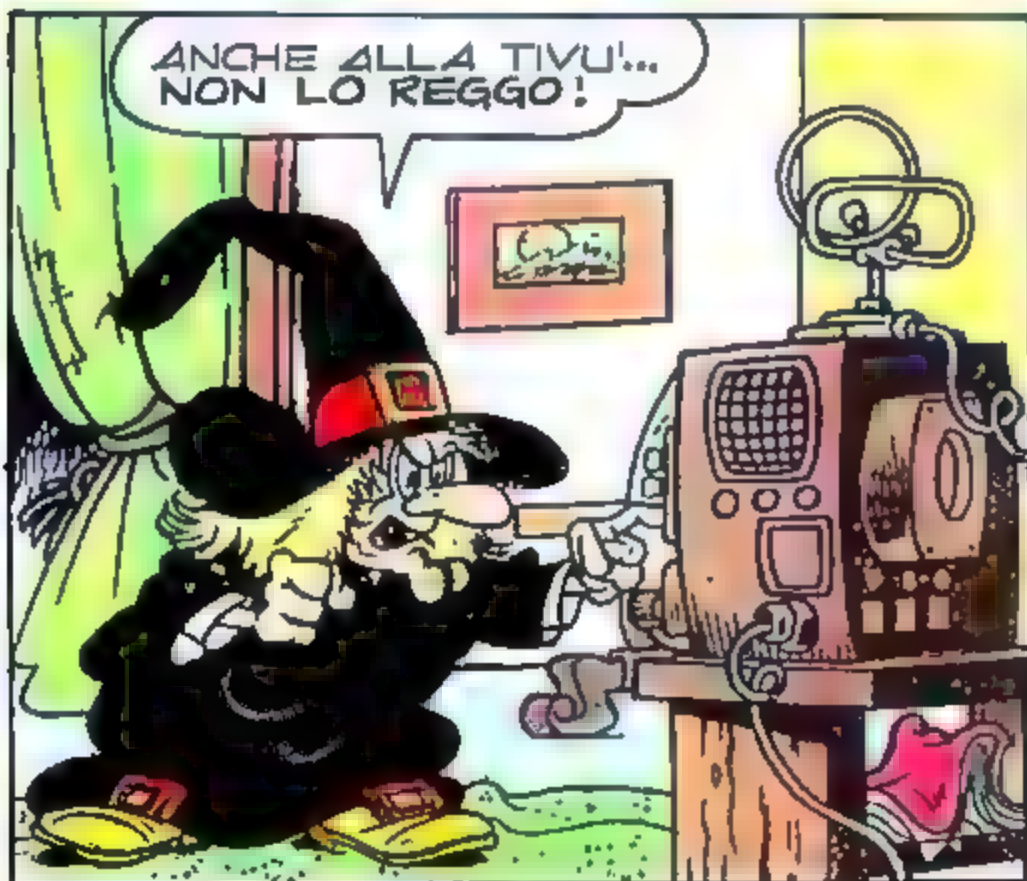
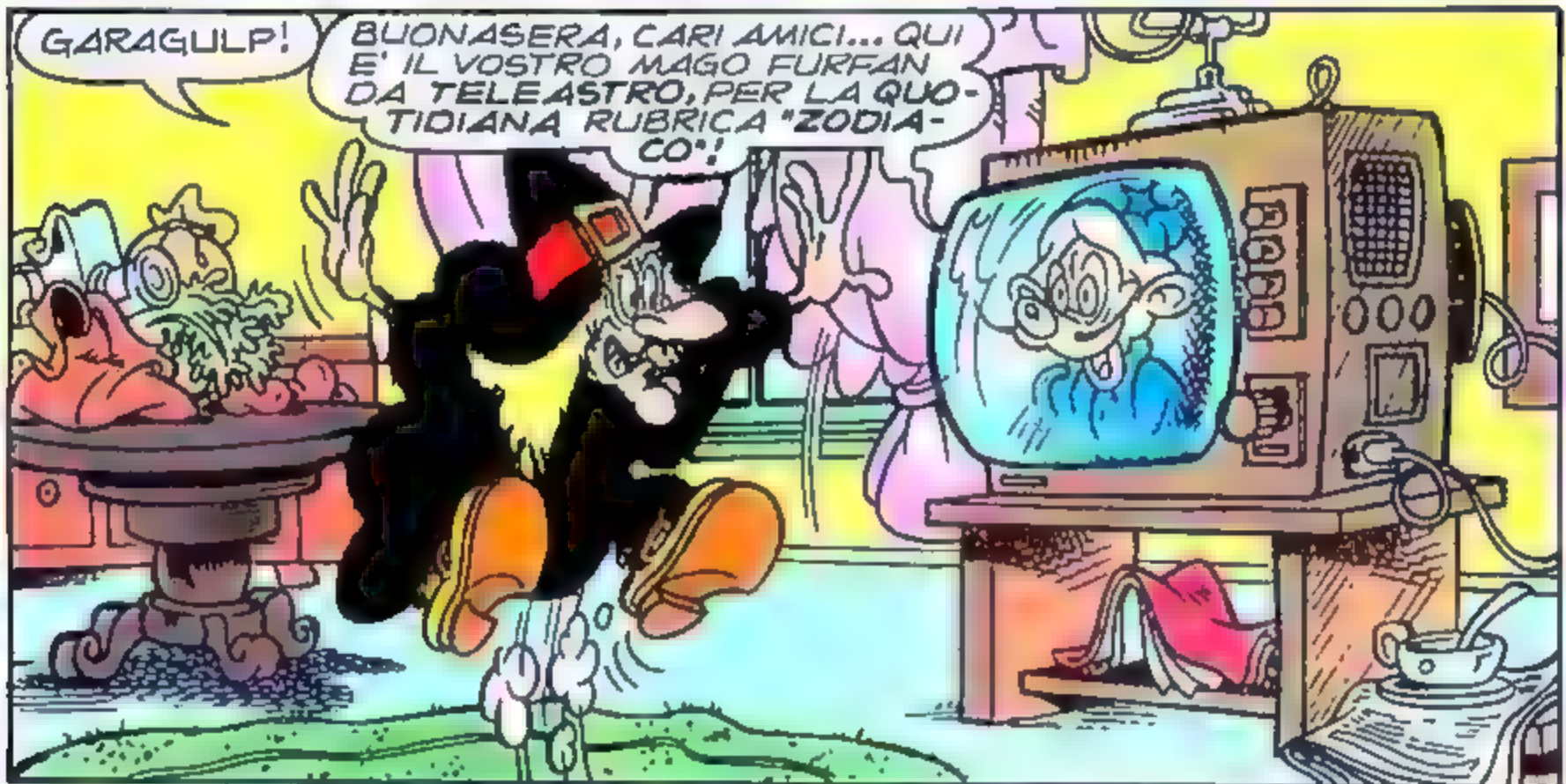
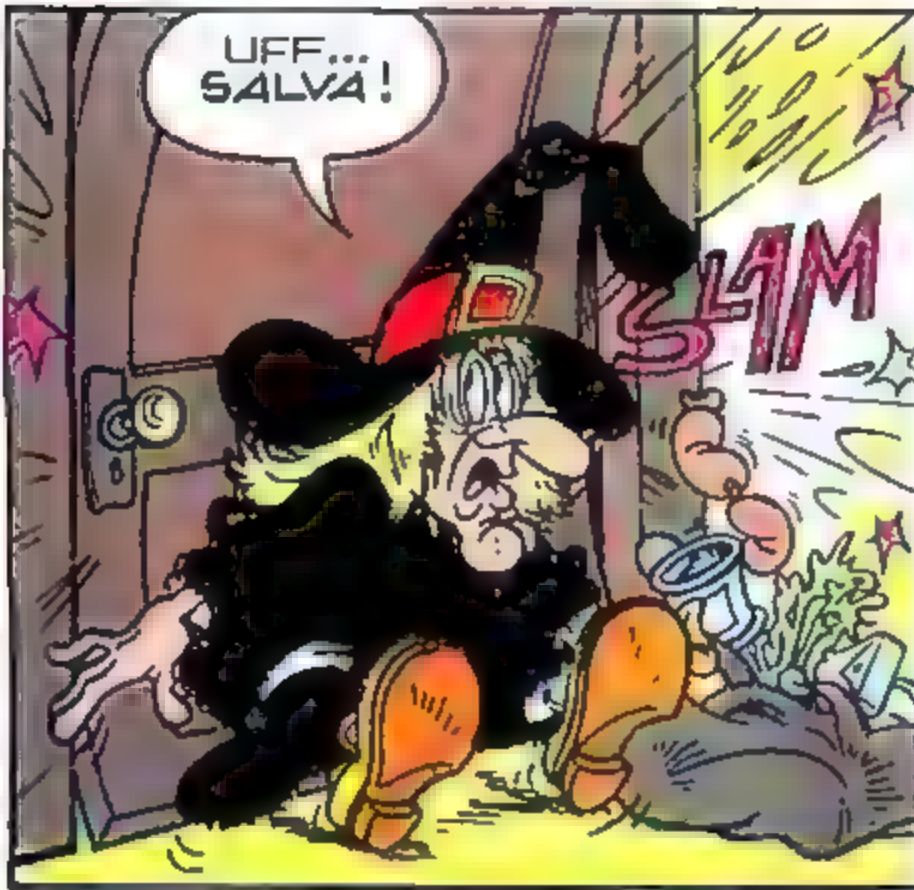


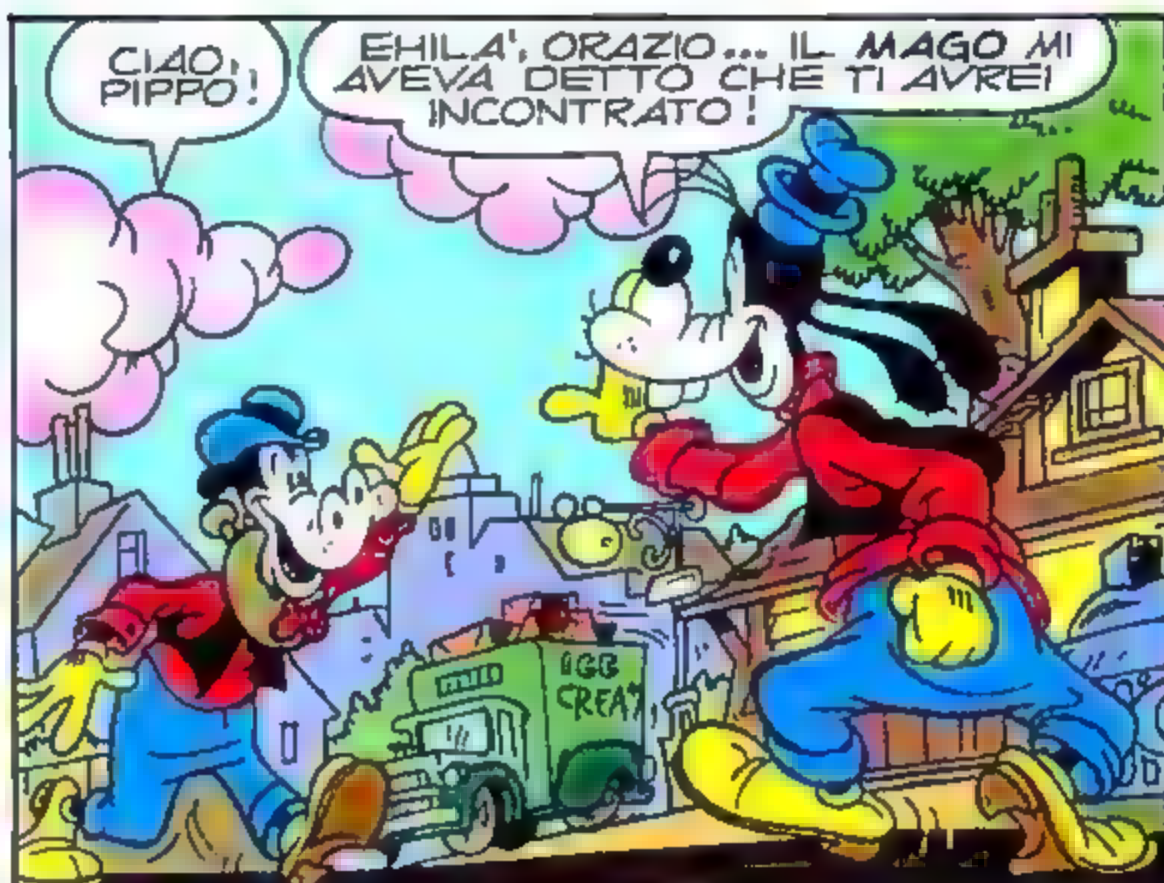


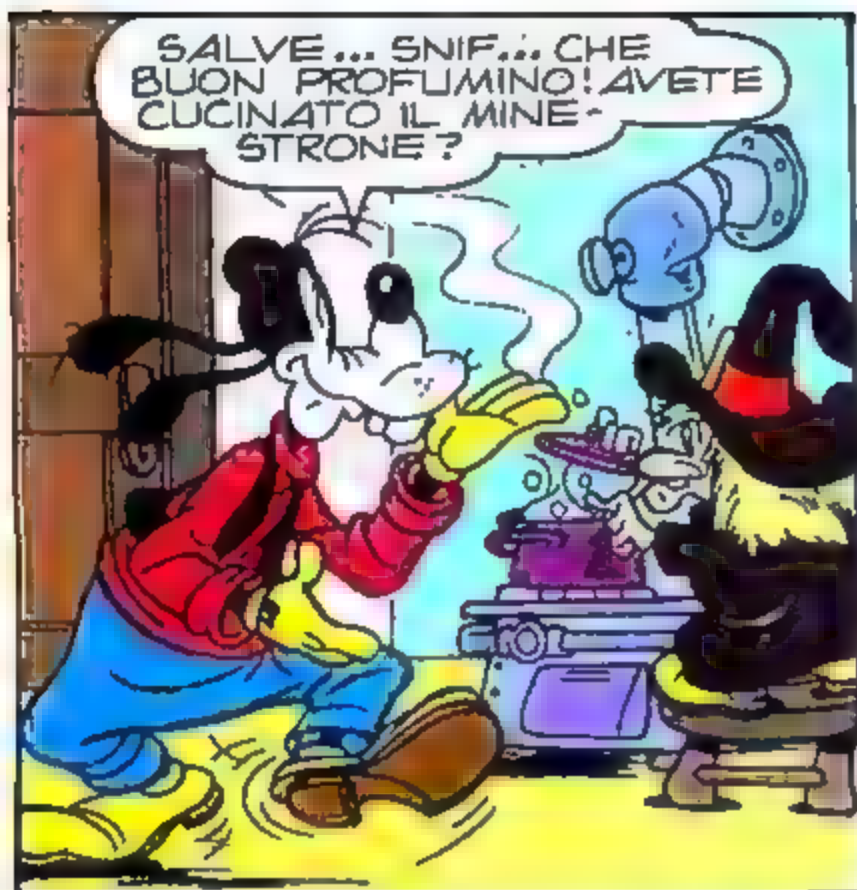


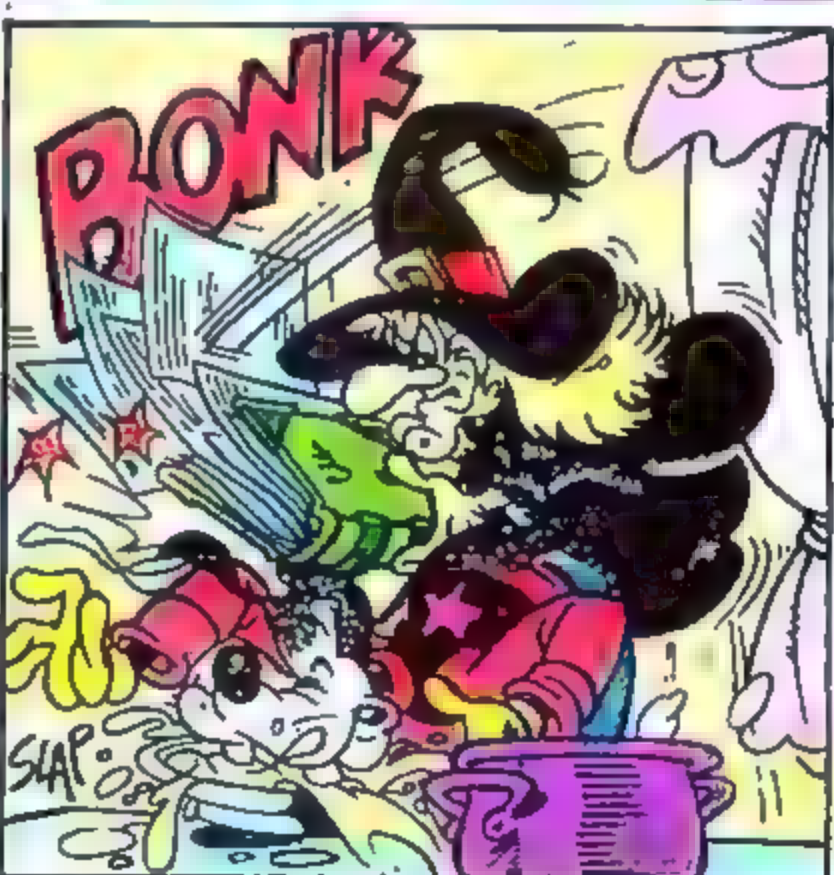
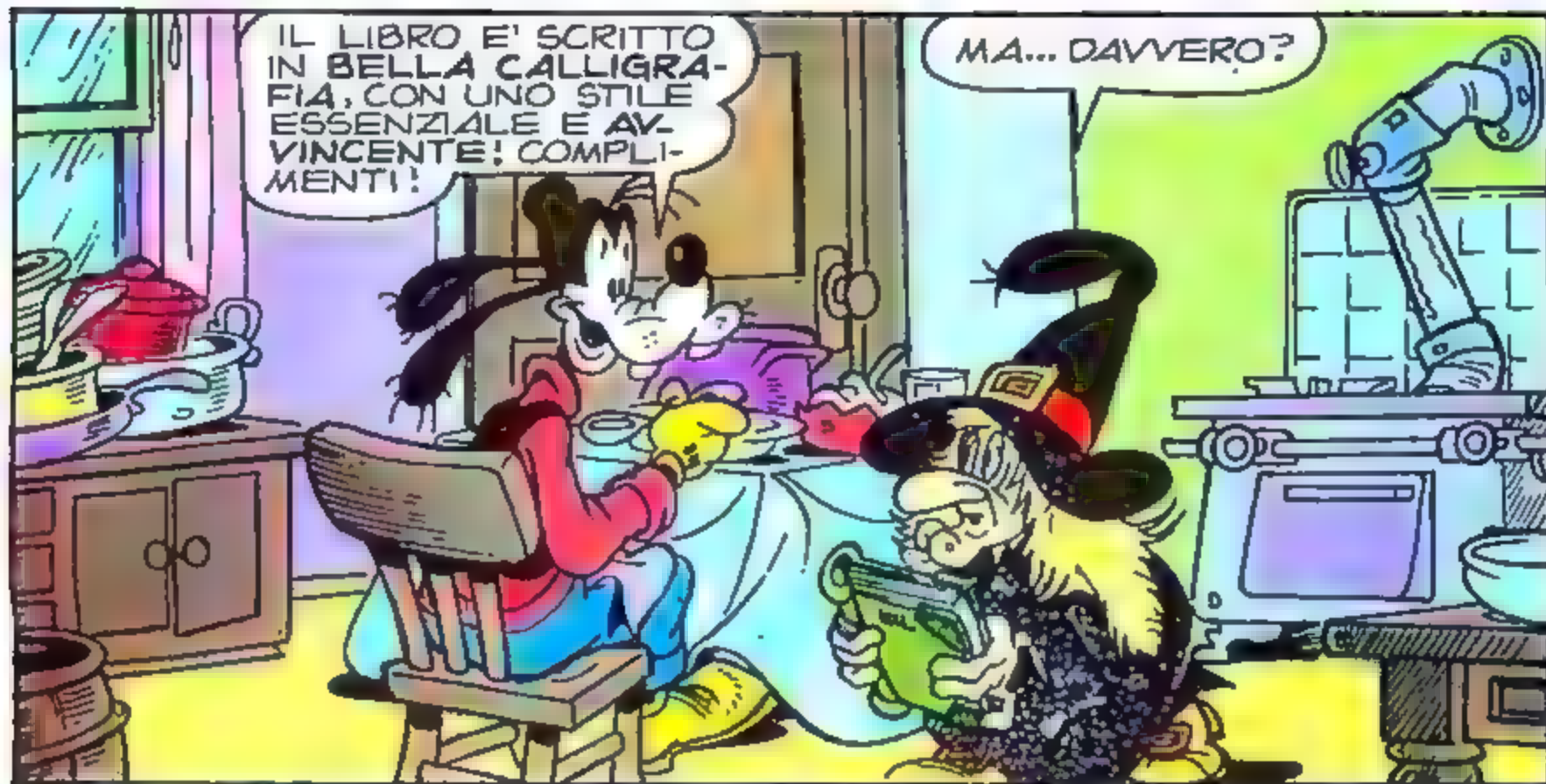


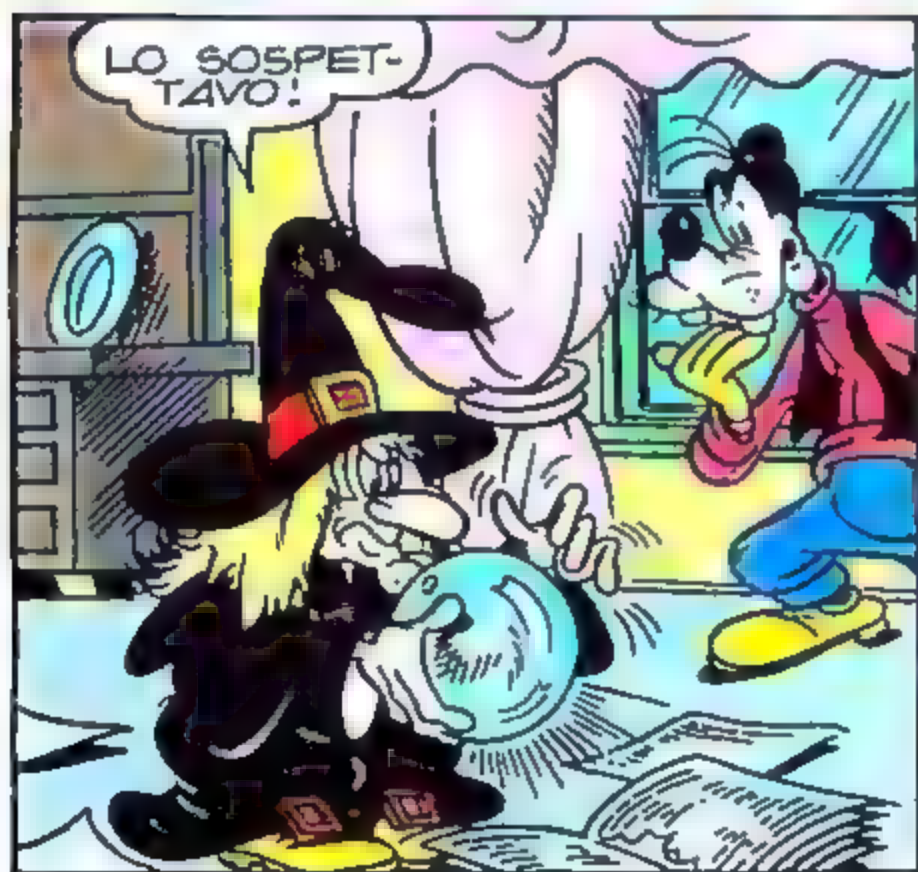




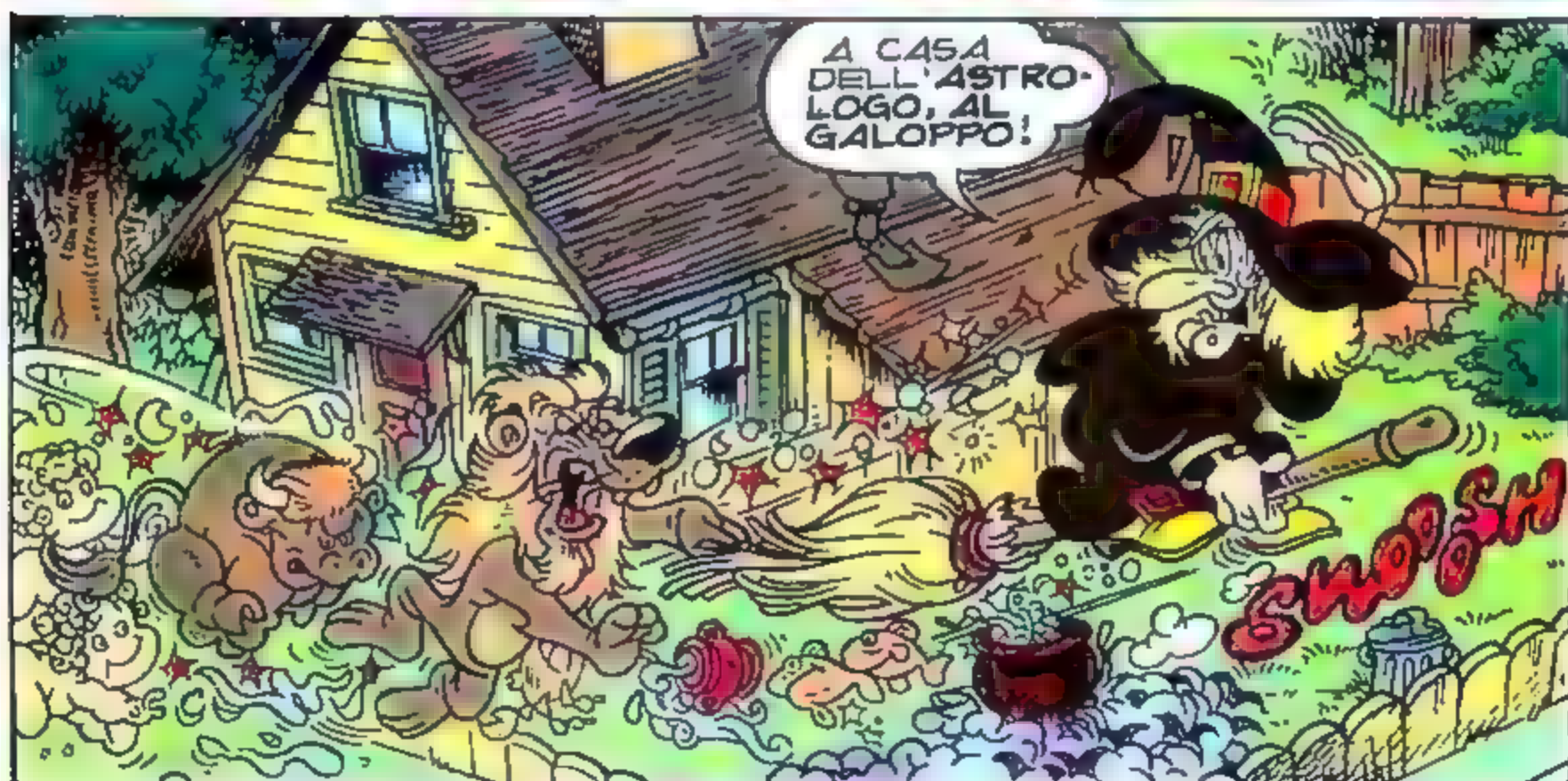


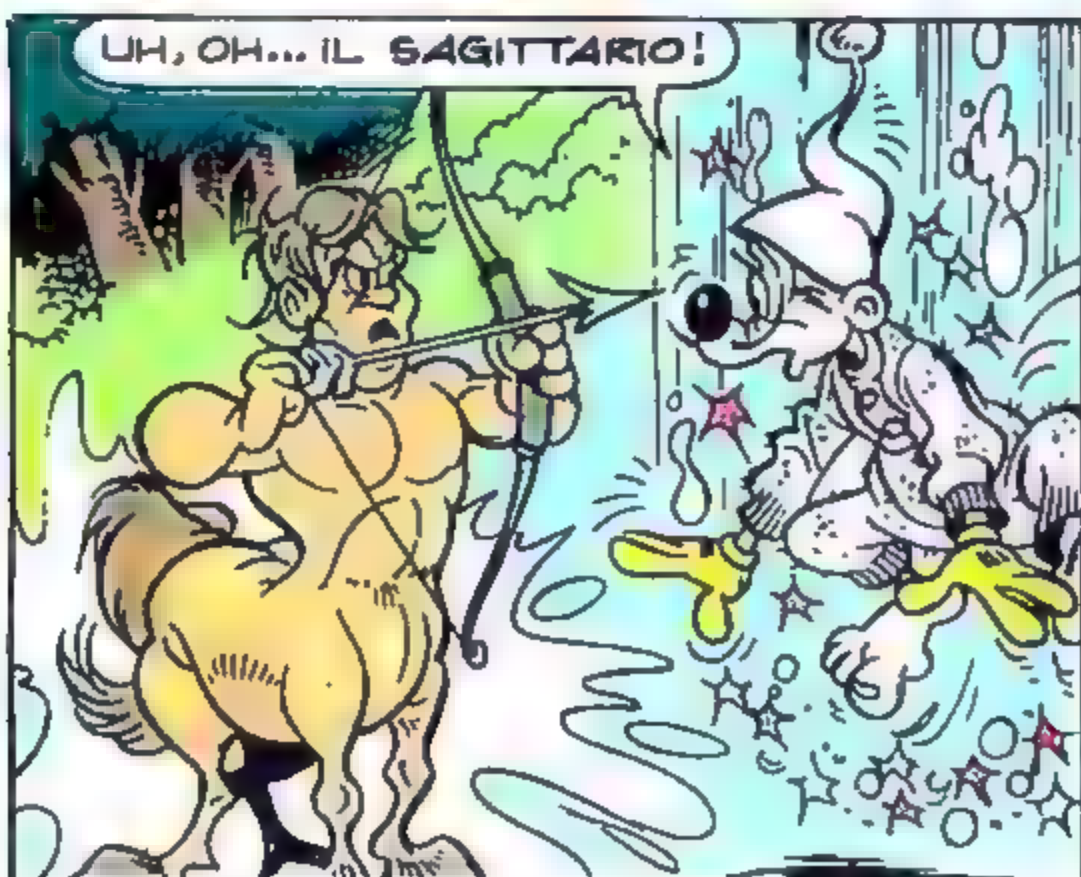
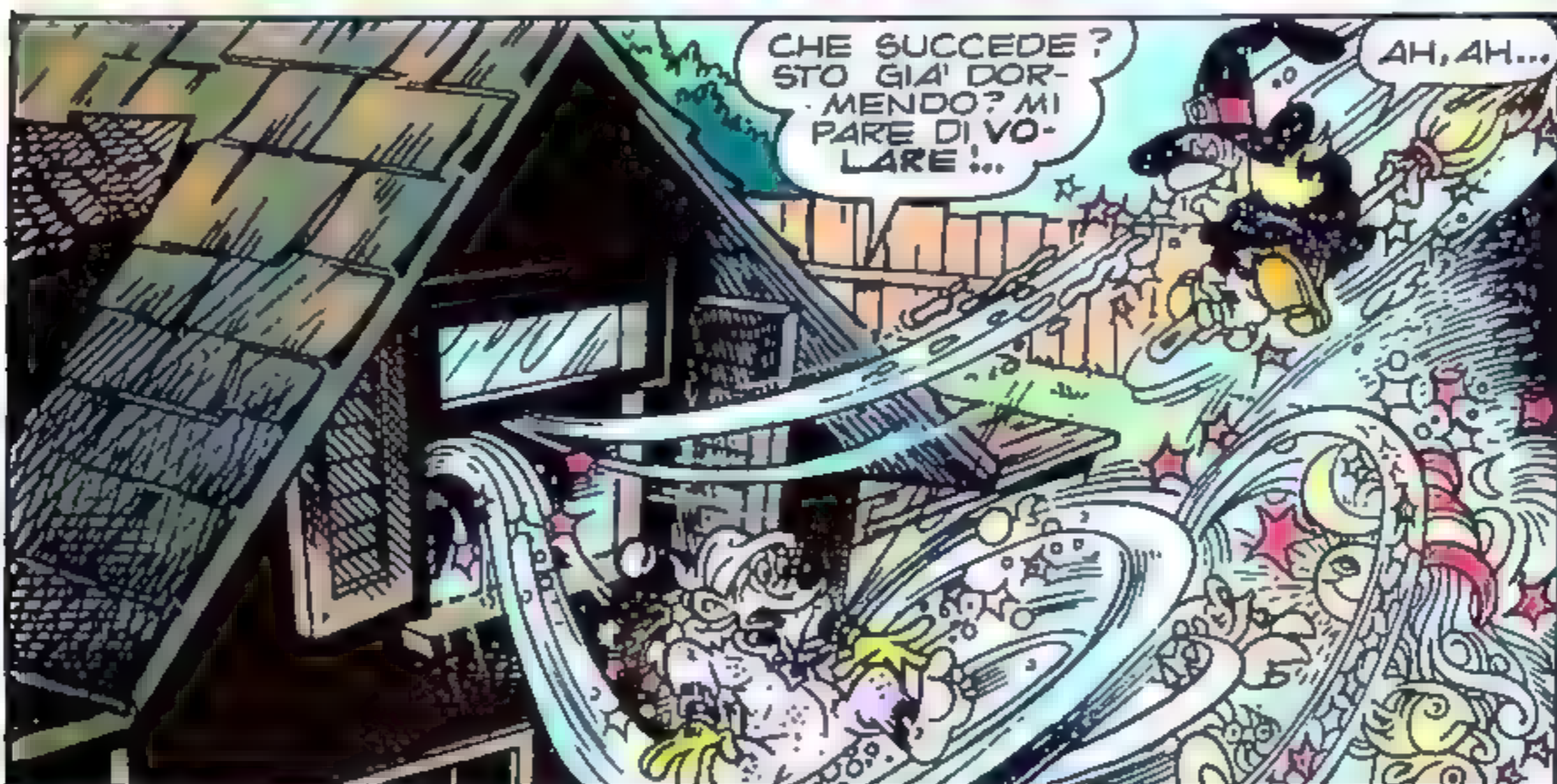
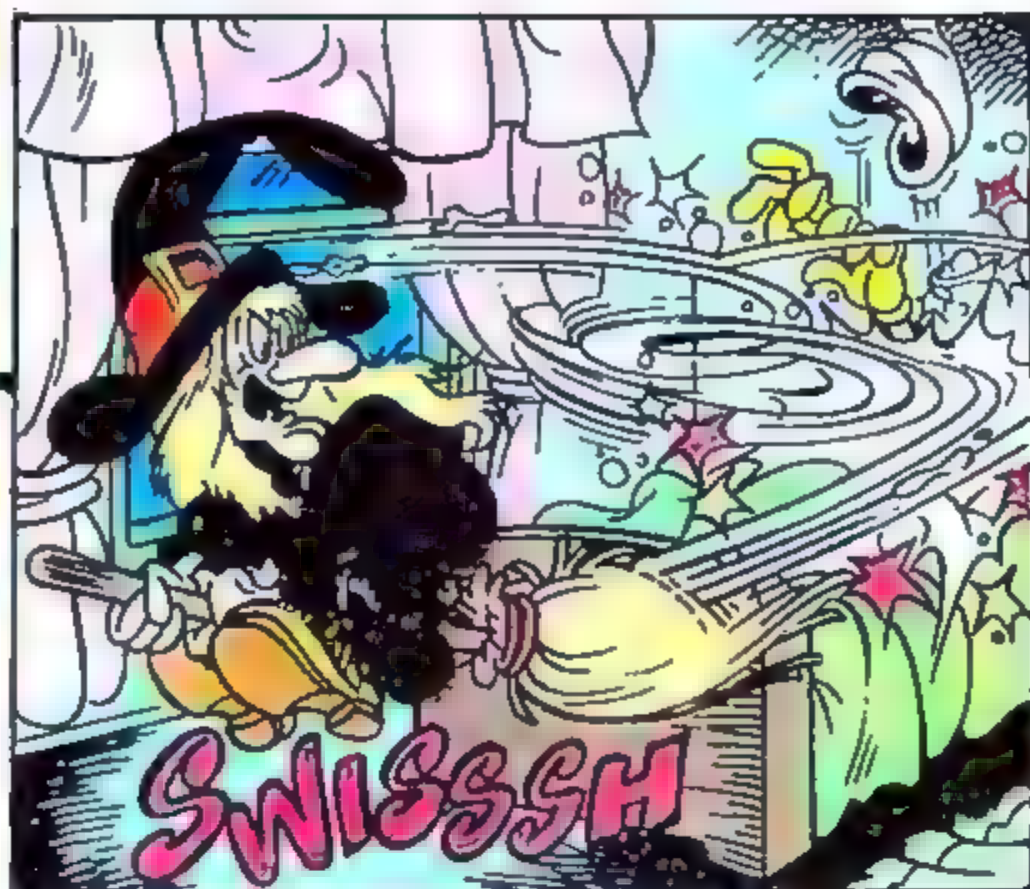


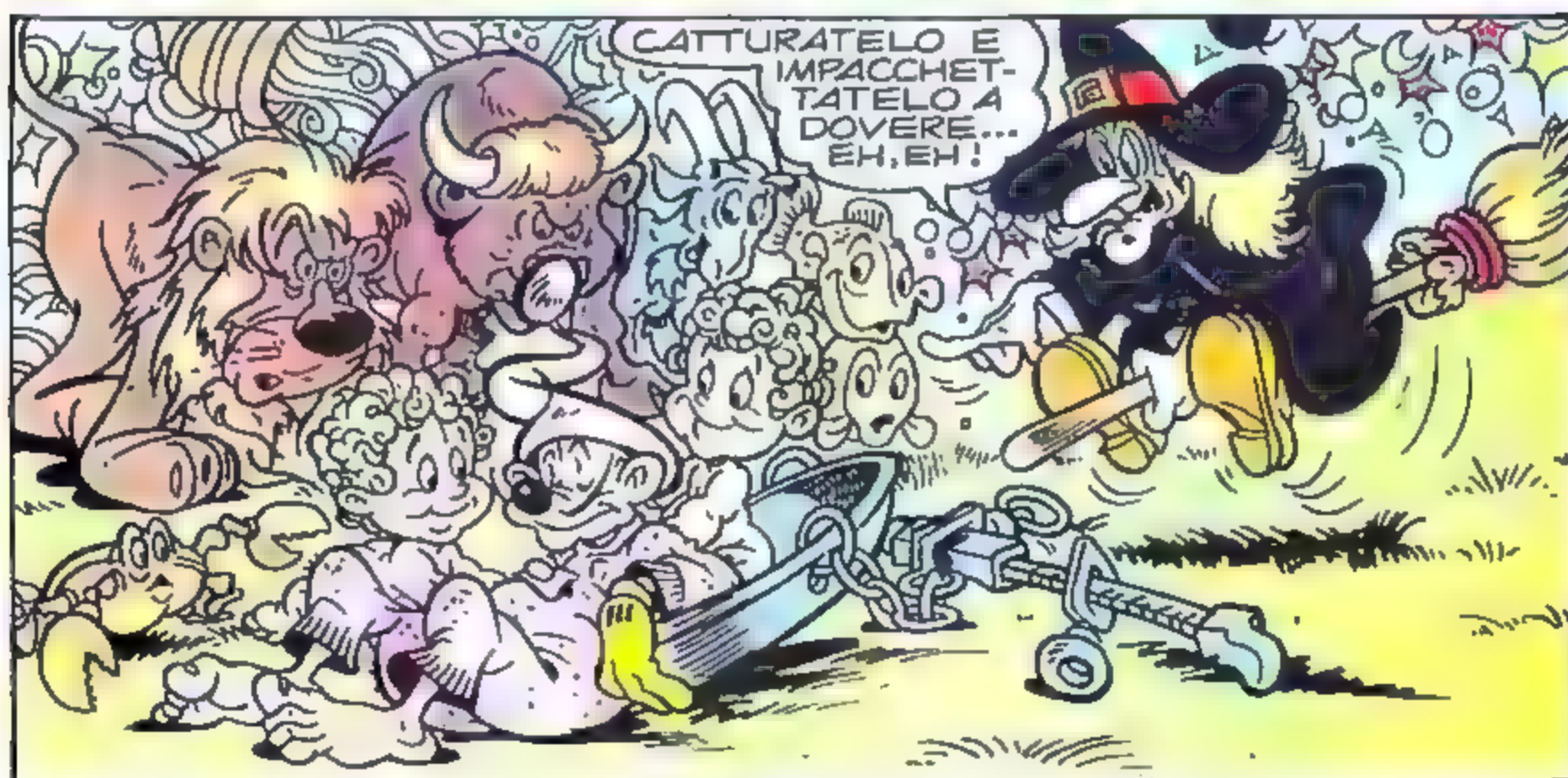
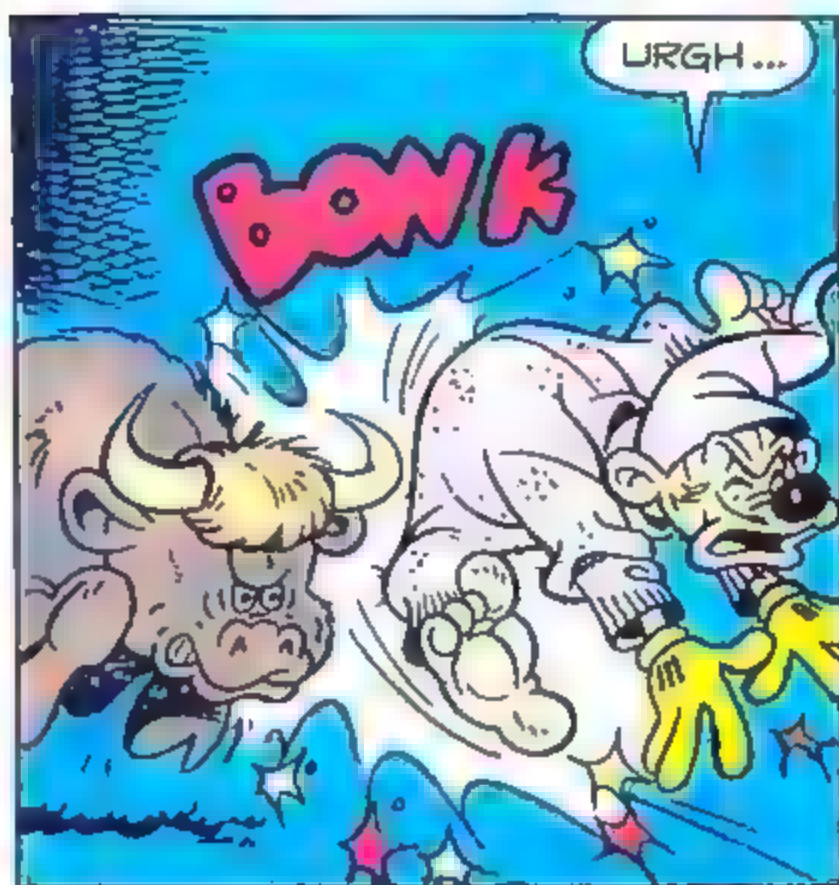
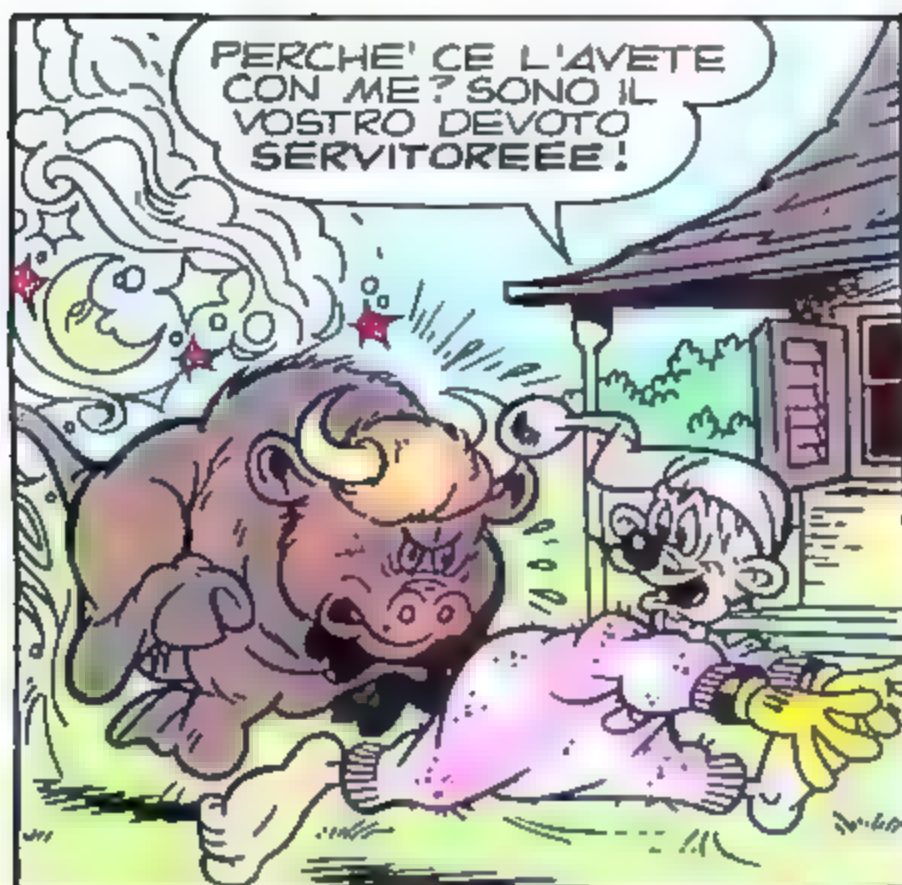


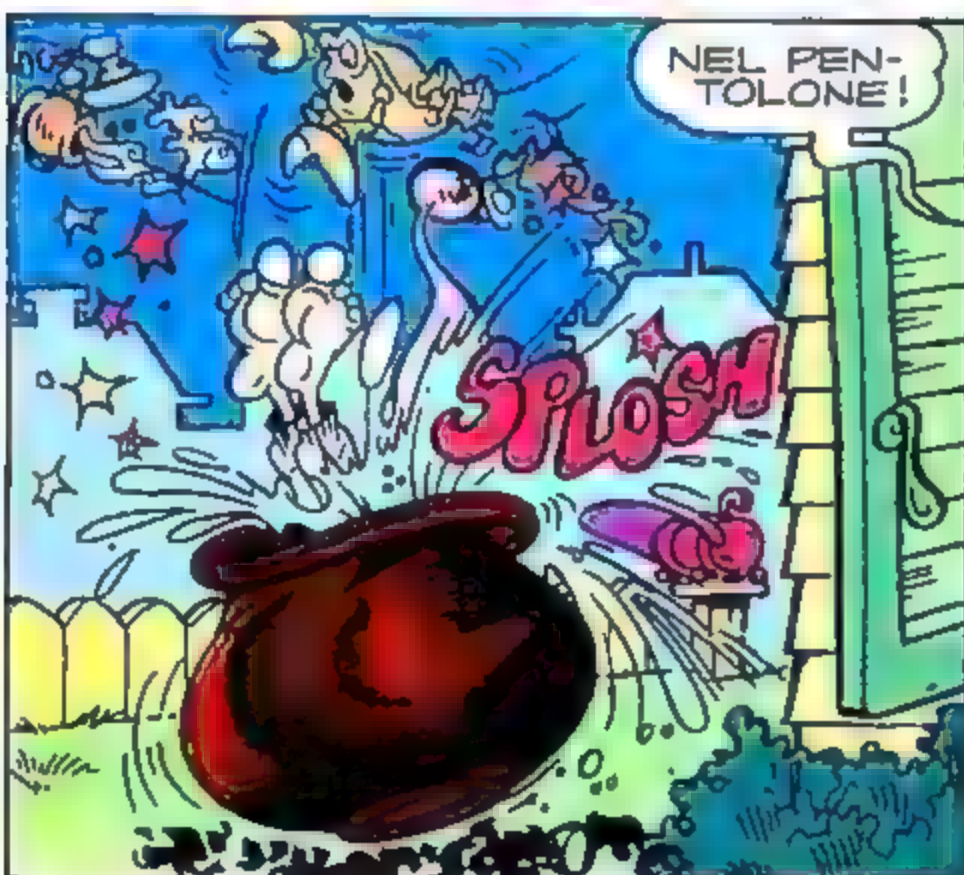


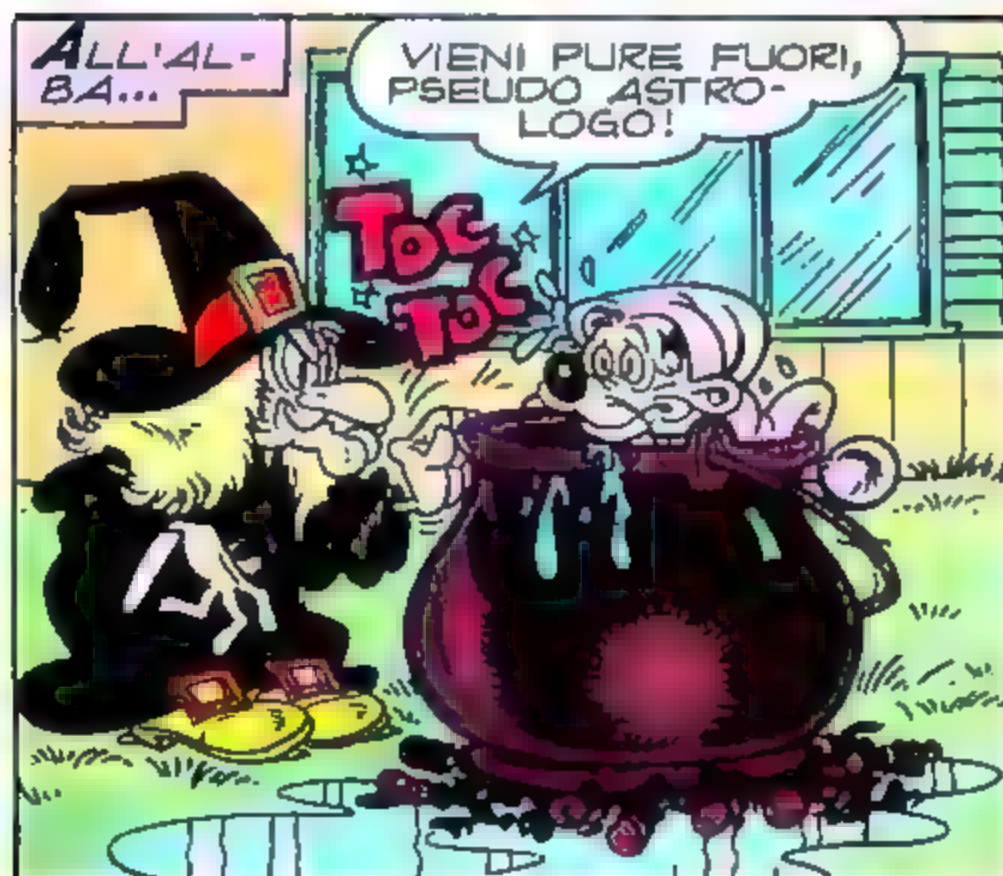
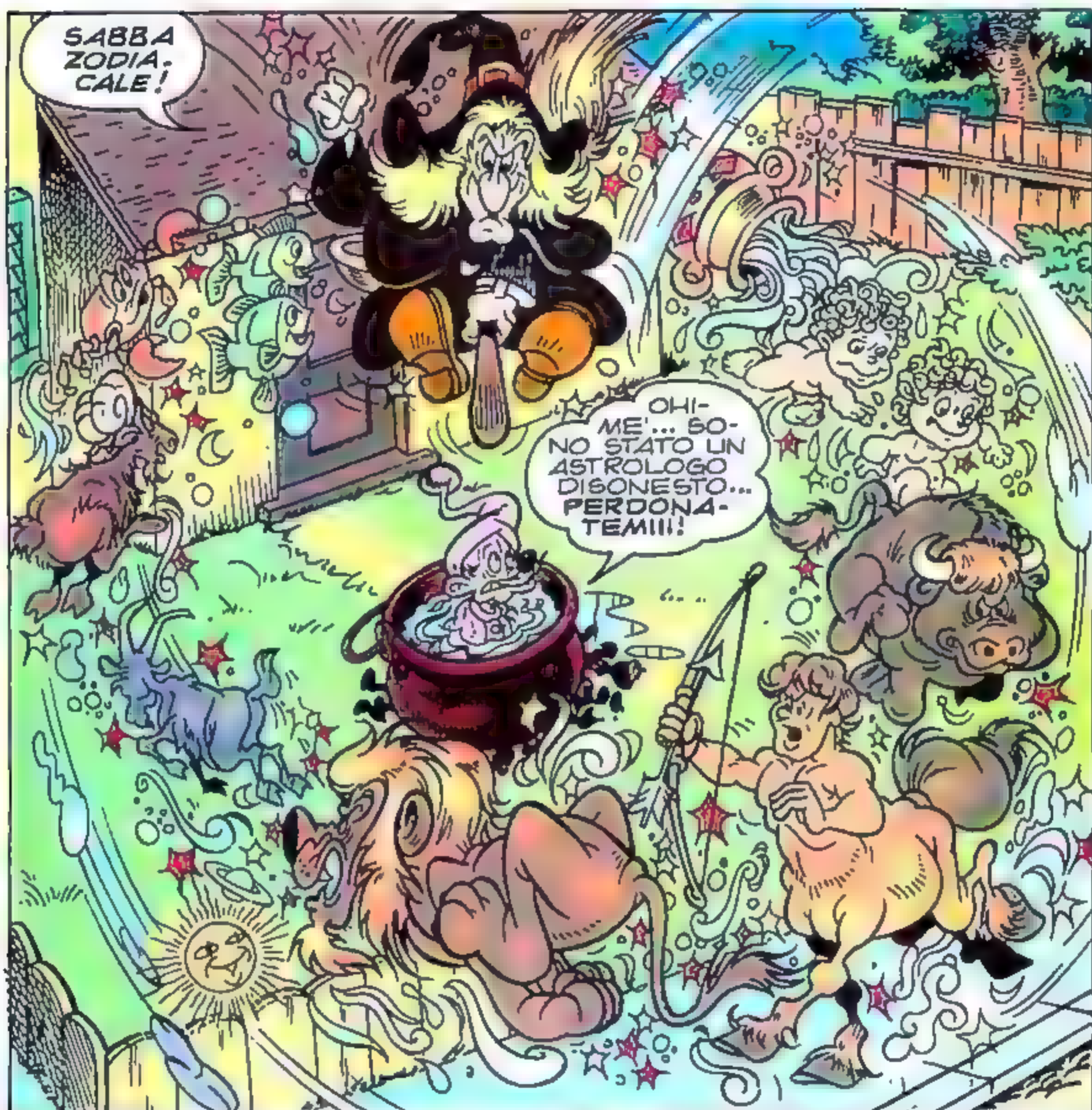


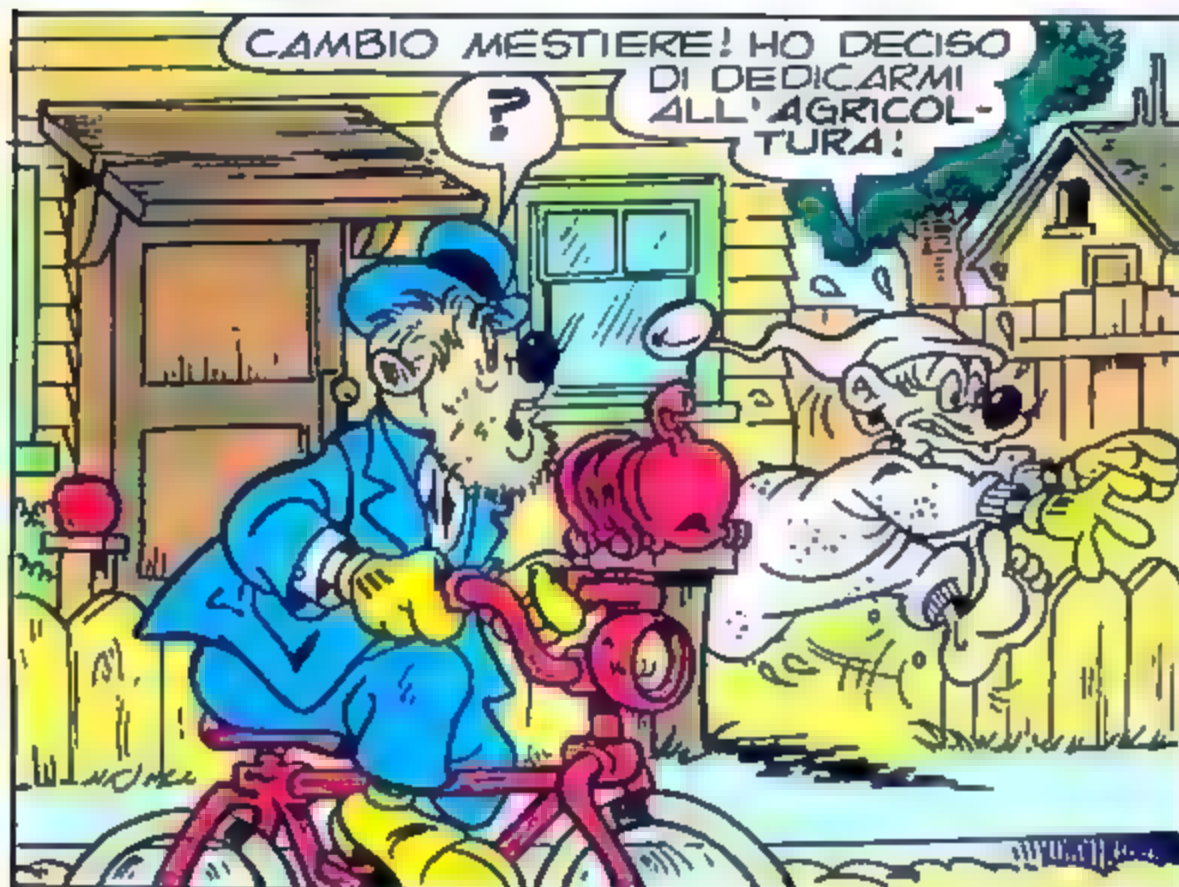












CAMBIO MESTIERE! HO DECISO DI DEDICARMI ALL'AGRICOLTURA!

?



EH, EH! L'ASTROLOGO E' UN EX ASTROLOGO! E PIPPO TRA POCO SARA' UN EX INCREDULO!



RON RON

OH, NO! DORME DELLA GROSSA!



AHUNG... BUONGIORNO! NON HO POTUTO RIMANERE SVEGLIO! IL VOSTRO LIBRO, CHE RILEGGEVO PER PASSARE IL TEMPO, MI HA CONCIATO IL SONNO!

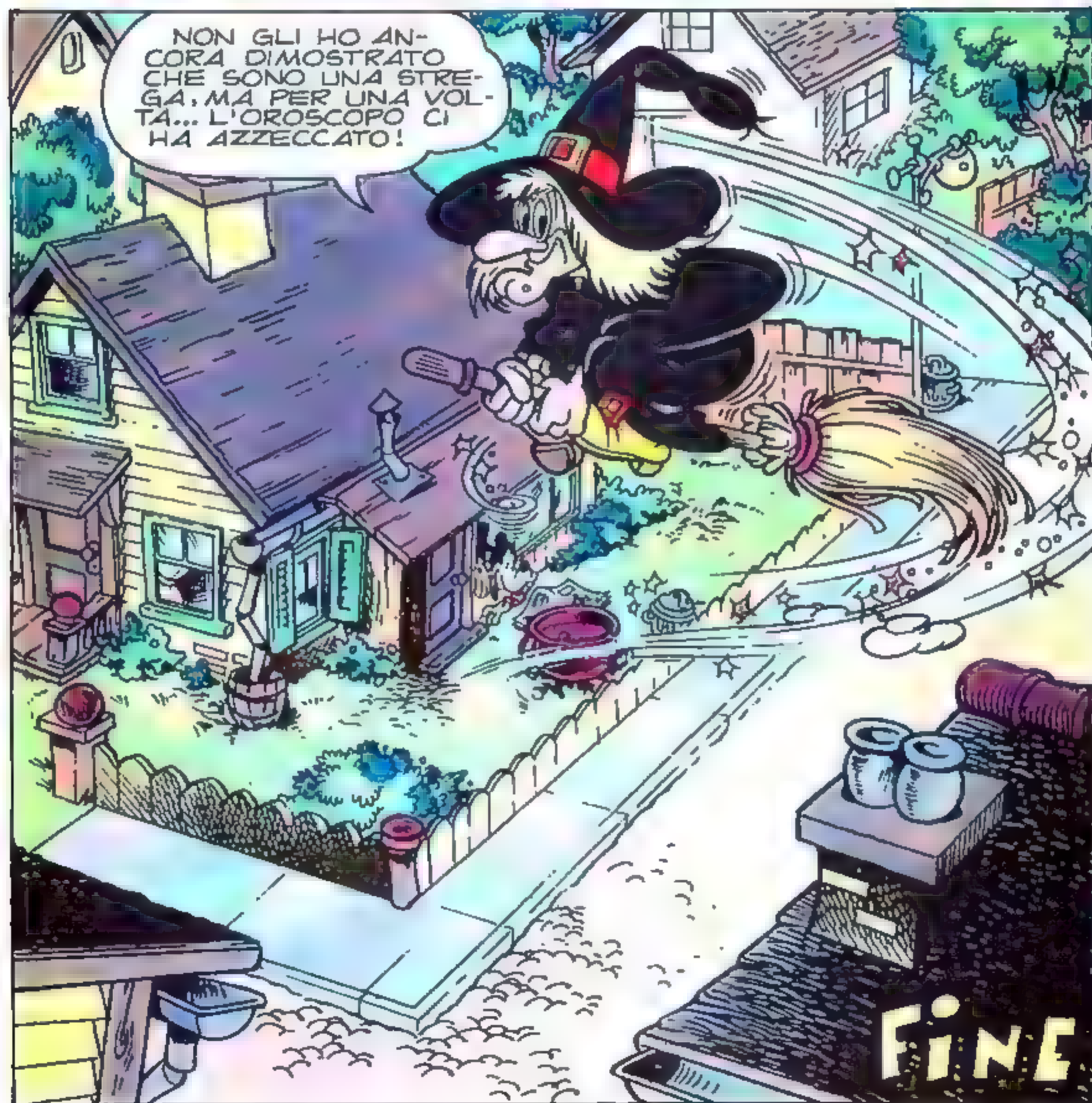
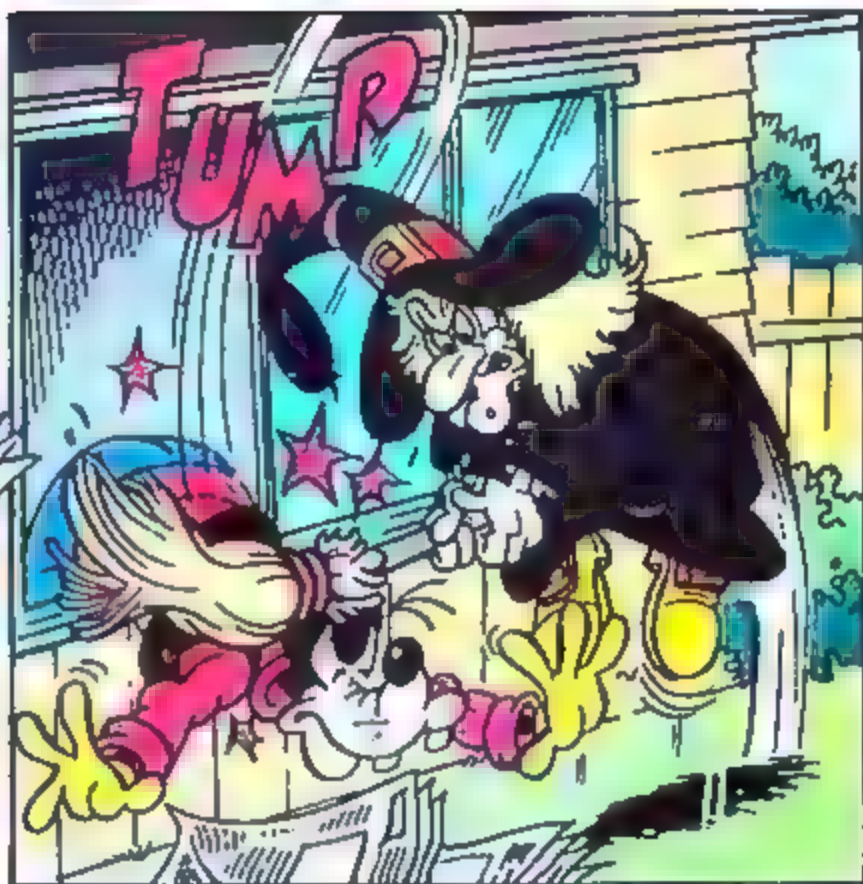


COSI', NON HAI VISTO E SENTITO NULLA!

EHM... NO!



LEGGI IL TUO OROSCOPO DI OGGI! COME VOLETE!





GIOCHI VIVI



Chi sarà ?

Facile, Big Jim 004. L'agente segreto più astuto e inafferrabile ha sei maschere che lo rendono irriconoscibile: sono nella ventiquattrore con un guardaroba da vero detective, una pistola e un fucile ripiegabile ad alta precisione. Chicago, Berlino, Tokio, Rio de Janeiro: Big Jim 004 è di casa nelle capitali dell'intrigo!

Big Jim 004 è in vendita dal tuo giocattolalo.

**BIG
JIM**®

LA PROVA DEL

10

PLATINI



un pallone
firmato Michel
PLATINI



Cercalo nei negozi di giocattoli

PRODUZIONE
ESCLUSIVA



DAL FOTOGRAFO



● — Vorrei un rullino.

— Sei per nove?

— Cinquantaquattro!

● Il fotografo è il nemico del pompiere.
È sempre pronto a mettere a fuoco!

● — Come gliela faccio la fotografia? —
chiede il fotografo al mulo.
— A mezzo basto!

● Il colmo per un fotografo: non gradire
le persone che posano!

● Tra un cattivo fotografo e un pugile
campione non c'è nessuna differenza.
Entrambi rovinano i connotati!

● I fotografi hanno una bella faccia to-
sta. Coi soldi che ci chiedono per le fo-
to, vogliono anche che sorridiamo!

Sergio Paoletti

«NEGOZI MONDADORI PER VOI»

BARI: *Libreria Giacalone, Via Abate Glimma 71;
BERGAMO: *Spazio tra le righe, via Quarenghi
50/c; BIELLA: *Libreria De Alessi, via P. Micca 1;
BOLOGNA: *Libreria Campo, piazza Calderini 6;
BOLOGNA: Mondadori per Voi, via D'Azeglio 14;
BRESCIA: *Libreria Queriniana, via Trieste 13; CA-
PRI: *Libreria Falella, piazzetta Ignazio Cerio 7/A;
CASERTA: *Libreria Arianna, via Roma 33/41; CO-
MO: Mondadori per Voi, via Vittorio Emanuele 36;
COSENZA: *Libreria Giordano, corso Mazzini
156/C; CORTINA D'AMPEZZO: *Libreria Lutteri,
corso Italia 118; FIRENZE: Mondadori per Voi, via
Lamberti 27/r; GENOVA: *Libreria Mellina Bares,
via Carducci 5/r; GENOVA-NERVI: *Libreria La
Metà del Cielo, via M. Sala 35/r; IVREA: *Galleria
del Libro, via Palestro 70; LA SPEZIA: *Libreria La
Bella, via Biassa 55; LATINA: *Libreria Molaro, via
Pio VI 32; LUCCA: Mondadori per Voi, via Roma
18; MESTRE: *Fiera del Libro, via Garibaldi 1/b,c;
MILANO: Mondadori per Voi, corso Vittorio Ema-

nuele 34; MILANO: Mondadori per Voi, corso di
Porta Vittoria 51; MILANO: Mondadori per Voi,
corso Vercelli 7; MILANO: *Libreria A. Sada, via
Vitrùvio 2; MODENA: *Libreria Russo, via Univer-
sità 19; MONZA: *Libreria Didattica Ragazzi, via
De Gradi 10; NAPOLI: Mondadori per Voi, via Ro-
ma 113; PADOVA: Mondadori per Voi, via Ema-
nuele Filiberto 13; PISA: Mondadori per Voi, viale
A. Gramsci 21/23; ROMA: Mondadori per Voi, via
Nazionale 246; ROMA: Mondadori per Voi, lungo-
tevere Prati 1; ROMA: *Libreria Risa, via Lago
Tana 8; ROMA: *Libreria Libri per tutti, via Veneto
140; TORINO: Mondadori per Voi, via Roma 53;
TORINO: Mondadori per Voi, corso V. Emanuele
58; TRIESTE: Mondadori per Voi, G. Gallina 1;
UDINE: *Libreria Moderna Udinese, via Cavour
13; VERONA: Mondadori per Voi, piazza Brà, 24;
VIAREGGIO: *Libreria La Vela, via Garibaldi 13;
VICENZA: *Libreria Cataldi, galleria Porti B; VI-
TERBO: *Libreria Quatrini, via della Sapienza 7.

*I negozi con l'asterisco sono «affiliati Mondadori per Voi»

TOPOLINO NEL MONDO Il periodico è in vendita nei seguenti Paesi: Arabia Saudita (spedito per via aerea); Argentina; Australia; Au-
stria; Belgio; Brasile; Canada; Cipro (via aerea); Costa d'avorio; Egitto (via aerea); Etiopia; Asmara - Addis Abeba (via aerea); Francia; Germania;
Ghana; Gran Bretagna; Grecia (via aerea); Kenya; Irlanda; Italia; Jugoslavia; Libia; Tripoli - Bengasi (via aerea); Lussemburgo; Malta (via aerea);
Nigeria; Nuova Zelanda; Olanda; Portogallo; Principato di Monaco; Somalia; Spagna; Stati Uniti d'America; Sud Africa; Svezia; Svizzera; Tunisia;
(via aerea); Uruguay; Venezuela (via aerea); Zimbabwe.

GAUDENZIO CAPELLI Direttore responsabile - ARNOLDO MONDADORI EDITORE S.p.A.

Stampa Officine Grafiche ARNOLDO MONDADORI EDITORE VERONA - Pubbl. regls. al Tribunale di Milano n. 3670 del 5-3-1955.



IN EDICOLA IL SECONDO VENERDÌ DEL MESE



Foto da ricordare

Come si fa a dimenticare il giorno delle nozze di Tracy e Todd, i migliori amici di Barbie? Confetti, torta, allegria a non finire e grande eleganza, a cominciare dagli sposi: Tracy nel suo romantico abito bianco e Todd affascinante in frac. Anche questa è una foto da mettere nell'album dei ricordi più cari, ma tu puoi rivivere ogni giorno con Tracy e Todd questi momenti meravigliosi!

Tracy e Todd sono in vendita dal tuo giocattolaio.

Barbie®



GIOCHI VIVI